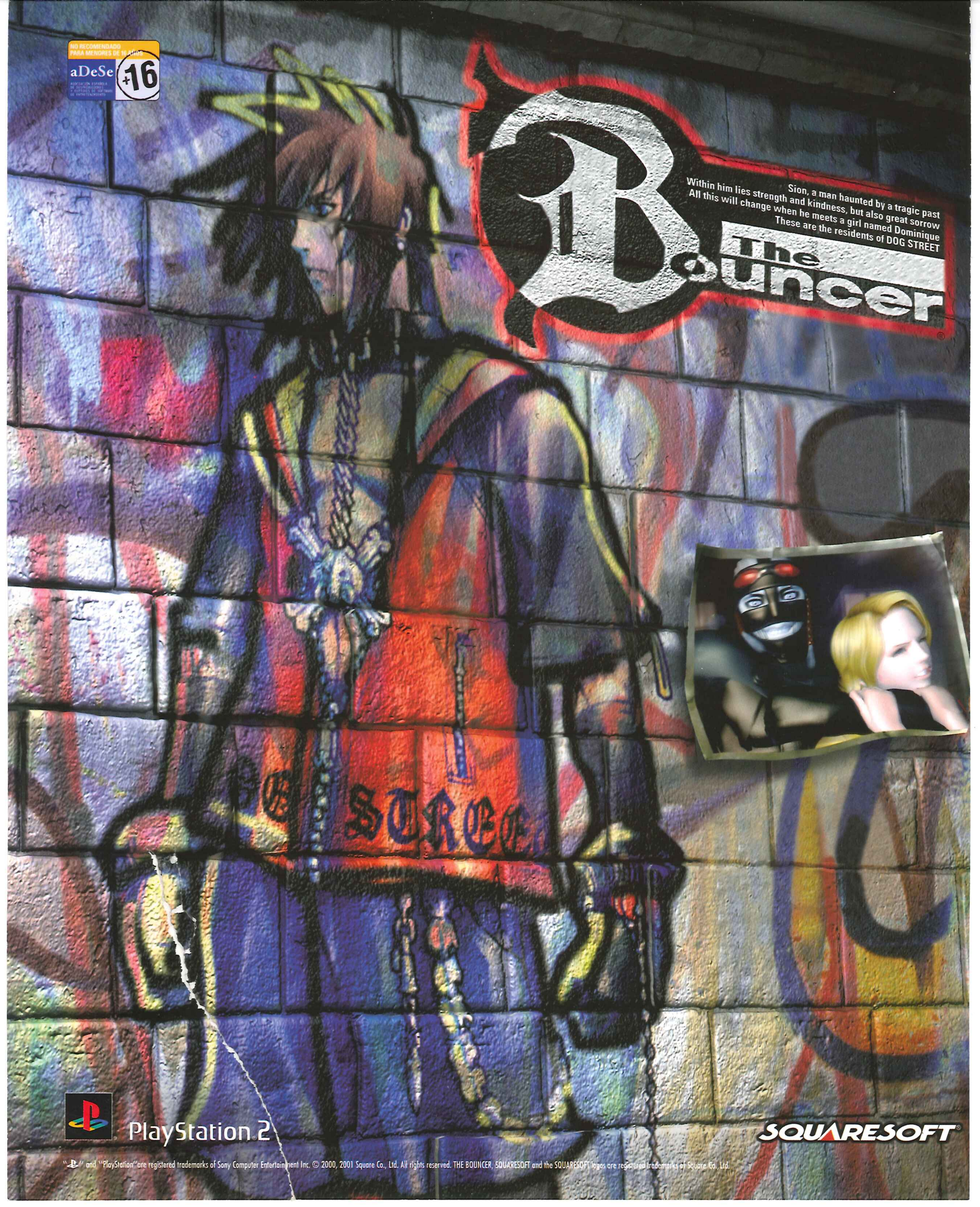

Demos jugables
Reviews
Noticias exclusivas
Trucos y guías
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine
NÚM. 56
975 Ptas.
5,86 €
GRAN TURISMO 3
A-spec
Practica el TURISMO de lujo
CONCURSOS
40 BOLSAS OFICIALES PSONE/PS2
20 LOTES GAFAS DE SOL+TOALLA PELÍCULA FINAL FANTASY
25 JUEGOS BLOODY ROAR 3 (PS2)
CLASIFICADOS
Bueno, bonito, barato
La mejor guía para encontrar la ganga del verano
CINE
Hablamos con los productores de Final Fantasy, la fuerza interior
FINAL FANTASY
LA FUERZA INTERIOR
DEMOS JUGABLES: ALONE IN THE DARK IV, ABE'S EXODDUS, MEDIEVIL 2, ASTERIX: JUEGOS DISPARATADOS, DESTRUCTION DERBY, MUSIC 2000, TOCA 2 TOURING CARS. ADEMÁS VÍDEOS DE ISS PRO EVOLUTION 2, THE SIMPSONS WRESTLING Y MORT THE CHICKEN
PlayStation
00056
8 414090 112772


NO RECOMENDADO
PARA MENORES DE 16 AÑOS
aDeSe
+16
The Bouncer
Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET
PlayStation 2
SQUARESOFT
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2000, 2001 Square Co., Ltd. All rights reserved. THE BOUNCER, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.

31 DE AGOSTO DE 2001

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefe de redacción: **Oriol Garcia**
Coordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

Maquetación electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Elvira Asensi, Àlex Beltrán, A. Bravo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Miquel Jordán, Javier Lourido, Arnau Marín, Juan Pascual Martínez, Elisabeth Masegosa, Joan Piella, Eduard Sales, Guillem Vidal.
Fotografía: Carles Plana, Sebastián Romero

Dirección editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora comercial: **Carmen Ruíz**
Pº San Gervasio, 16-20 — Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 61

Publicidad:
Beatriz Bonsoms
Orense, 11 — 28020 Madrid
Tel: 914 170 496 — Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 — Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 — Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, — 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, — 08022 Barcelona

Impresión
Lerner Printing
Tel: 91 662 04 94 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita
MC
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 63

Difusión controlada por 



EDITORIAL

El turismo es un gran invento. Ya lo dijo Paco Martínez Soria en la película del mismo nombre. ¡Qué entrañables recuerdos nos evoca la palabra «turismo»! De hecho, cualquier mortal de este planeta pensaría en vacaciones, viajar, conocer nuevos sitios y gente diferente. Para los que vivimos en nuestro propio planeta PlayStation, la palabra «turismo» tiene un significado bien distinto.

Nos referimos, como no podía ser de otra manera en esta revista, a *Gran Turismo,* rey de reyes en la consola de Sony. El juego en estado puro, el título que ha arrastrado a un mayor número de aficionados de los videojuegos hacia PlayStation. Finalmente, *Gran Turismo 3 A-spec* hace su aparición en la escena PlayStation2 tras varios meses de retraso. Sony confía en que sea el revulsivo que catapulte a PS2 al éxito definitivo. Y, la verdad, tiene muchas posibilidades de serlo porque, una vez más, no decepcionará a ninguno de sus fans. Como sucedió con su primera edición, la tercera parte de *GT* sentará precedentes. Nada más llegar se ha convertido en el mejor juego de PS2, e intuimos que seguirá ocupando este trono durante bastante tiempo. Su velocidad, definición, variedad y, sobre todo, su longevidad, lo hacen el candidato perfecto a llevarse el premio al juego de PS2 más vendido durante las próximas semanas e incluso meses.

La saga *GT* y *PlayStation Magazine* están unidas por algo más. Y es que han pasado 18 meses desde que le dedicábamos nuestra portada a *GT2*. Curiosamente ese número coincidió también, como éste —el 56—, con un cambio de maquetación. Hemos rediseñado de pies a cabeza toda la revista con el objetivo de darle un aire más fresco, conservando la pasión por ofrecer información sobre el mundo PlayStation que nos caracteriza y aportando nuevas secciones. Esperamos que te guste. Tanto si es así como si no, puedes escribirnos un mensaje a playstation@mcediciones.es con tu opinión. Para nosotros es importante saber lo que piensas.

Mònica Bassas



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE



SUMARIO
Agosto 2001

PREVIEWS





REPORTAJE

SECCIONES



REVIEWS

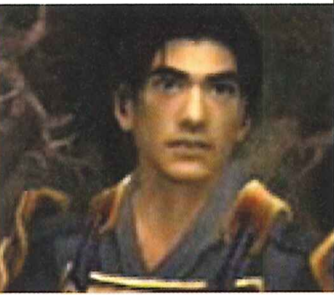




World's Scariest Police Chases



Dave Mirra Freestyle BMX: Maximun Remix



Onimusha Warlords



GT3 A-spec (PS2)

ESPACIO CD

Demos muy frescas que no te quitarán el calor, pero aliviarán el sopor estival



ALONE IN THE DARK IV
JUGABLE
Sólo en una isla tétrica, perdida y oscura… Ten preparada ropa interior de repuesto

ABE'S EXODDUS
JUGABLE
Los Mudokons están en peligro y nuestro feo y querido Abe les sacará del apuro

MEDIEVIL 2
JUGABLE
Aventuras y desventuras de un caballero muy huesudo

MUSIC 2000
JUGABLE
Serás el DJ más solicitado de todas las bodas, comuniones y bautizos

DESTRUCTION DERBY
JUGABLE
Bestias al volante

ASTÉRIX, JUEGOS DISPARATADOS
JUGABLE
El mejor destino para este verano: la Galia. No te aburrirás…

TOCA 2
JUGABLE
Para los amantes del volante

ISS PRO EVOLUTION 2
VÍDEO
¿Creías que la temporada futbolera había terminado? ¡Ja!

MORT THE CHICKEN
VÍDEO
¡Qué duro es ser un pollo estrella de la televisión!

THE SIMPSONS WRESTLING
VÍDEO
Nunca pelearse fue tan divertido



El surfista del cielo. Una vez más, el impresionante cielo de Nueva York es el marco donde se mueve nuestro héroe

Spider-Man 2 Enter Electro

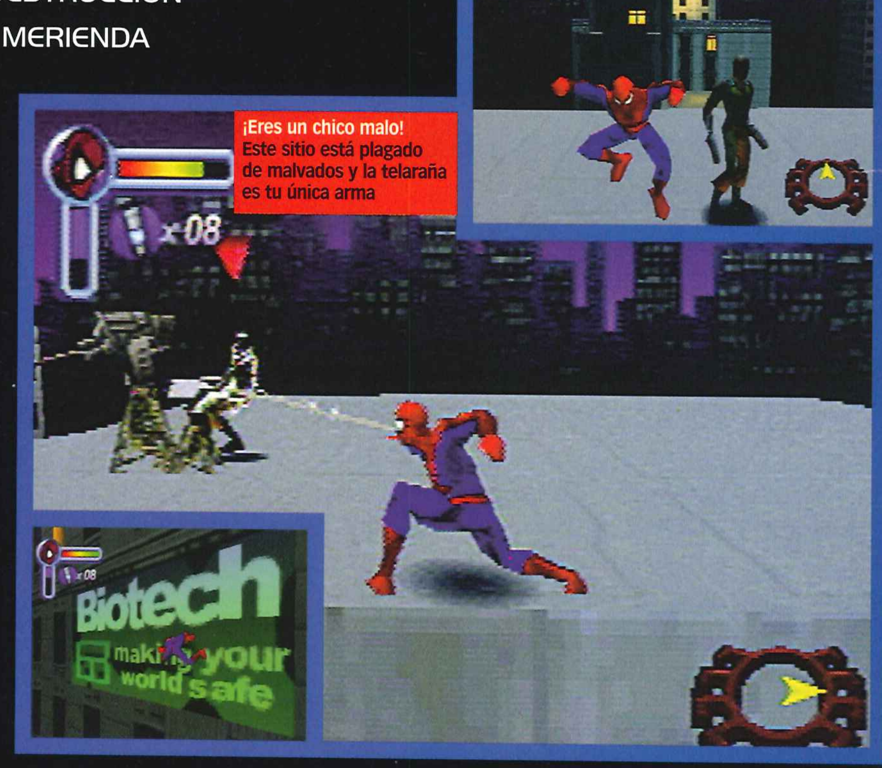
- VUELVE EL SUPERHÉROE MÁS ENROLLADO
- PULVERIZAR A UNA HORDA DE NUEVOS VILLANOS
- MÁS ARMAS, MÁS ARTILUGIOS, MÁS DESTRUCCIÓN
- SALVA AL MUNDO A TIEMPO PARA LA MERIENDA

¡Ahí viene! Balanceándose a través de los rascacielos de Nueva York, rescatando a los inocentes y castigando a los culpables, en una misión en la que deberá salvar al mundo del temible supervillano Electro. Sí señor, Spidey ha vuelto en lo que parece ser una brillante secuela del juego original de *Spider-man*.

El lanzarredes posee nuevos movimientos, como los ataques con red aire-tierra, y una nueva panda de villanos contra los que luchar, incluidos el Hombre de Arena y Cabeza de Martillo. Además, también tendrá que lidiar con quehaceres más cotidianos, como evitar atracos o rescatar a víctimas atrapadas en accidentes de coche. Por supuesto, el señor Parker se vestirá para la ocasión con 20 nuevos trajes.

Naturalmente, hay mucho más que la típica aventura en 3D, como hacer fotografías de ti mismo en plena acción o tirar a canasta con una pelota de baloncesto. Pero el punto fuerte del juego está en los combates contra los malos malosos, cada uno de los cuales emplea diferentes técnicas de combate. En un momento del juego, por ejemplo, Shocker utiliza sus descargas eléctricas para destruir las cajas que tú le lanzas.

Enter Electro tiene toda la pinta de ser tan emocionante como el *Spider-man* original, y seguro que la autenticidad y la jugabilidad estarán garantizadas. *Spidey 1*, aparta que vengo.



¡Eres un chico malo! Este sitio está plagado de malvados y la telaraña es tu única arma

¿QUÉ? Una nueva aventura arácnida con Peter Parker de protagonista **¿QUIÉN?** Los chicos de Proein serán los encargados de traérnoslo, como ya hicieron con *Tony Hawk's* y



Spidey se columpia. Lo más probable es que acabe recibiendo un susto dentro de poco, teniendo en cuenta que canta tanto como un tío con mallas rojiazules saltando en medio de Manhattan

«Spidey posee nuevos ataques, como las redes aire-tierra»

EL SEÑOR ENREDOS: Sin duda, el superhéroe más enrollado y molón de la Tierra. *Spider-Man* vuelve a nuestras consolas con la misión de superar la puntuación que consiguió con el fantástico juego original (8/10)

Hoffman's ¿CUÁNDO? La fecha prevista para el lanzamiento es en setiembre ¿POR QUÉ? *Spider-Man* era un gran juego (*PSMag46*, 8/10) y el próximo verano se estrenará la película



Mal de ojo. Cíclope tiene el poder de freír a las personas con los ojos. También puede freír huevos



Muévete con ritmo. Pulsa los botones adecuados y conseguirás enlazar varios golpes



X-Men: Mutant Academy 2

- LAS GARRAS DE LOBEZNO EN TUS MANOS
- ARSENALES ATÓMICOS
- LA MAYOR LICENCIA DE UN CÓMIC QUE JAMÁS HAYA EXISTIDO
- MUTANTES CON VESTIDOS CHILLONES SE MUTILAN UNOS A OTROS

Por supuesto, si eres un pedazo de mutante de carne azul querrás integrarte y mezclarte con la sociedad normal, pero no va a ser nada fácil. Lobezno y sus compañeros con problemas genéticos regresan desde el *beat 'em up* del año pasado con un nuevo plan entre manos: hacerse con el trono de la lucha en 2D en el universo PlayStation.

Una vez más, el objetivo es «machacar a esos bichos raros», y para ello podrás escoger a tu protagonista entre un elenco de los personajes más chulos y macarras de la tropa la Patrulla X. Entre los nuevos mutantes se incluyen a Pícara, Forja, Rondador Nocturno y Havoc, confirmando que la secuela mantendrá la atmósfera «patrullera» del *Mutant Academy* original.

Por suerte, se ha mejorado el sistema de control. Los combos son ahora mucho más fáciles de ejecutar y también puedes luchar en el aire, algo que, sorprendentemente, era imposible en el título anterior. Los movimientos también son más fluidos, y los puñetazos o patadas potentes causan estragos en los oponentes. El juego anterior de la Patrulla X se quedaba un poco corto en lo que se refiere a estilo, pero la secuela remedia esto con unos ataques especiales absolutamente sorprendentes y brutales. Es un gustazo ver a Lobezno detenerse en el aire para lanzar una patada al más puro estilo *Matrix*.

El primer título *X-Men* daba la impresión de haber salido del horno antes de tiempo, y no consiguió nuestras mejores alabanzas. Pero el segundo asalto parece haber aprendido mucho de *Spider-man* (el otro héroe de los cómics de Proein) y esperamos que el resultado esté a la altura de nuestras ilusiones. Cruzaremos los dedos, las garras, los tentáculos y las colas.

«Los personajes más chulos y macarras de la tropa de los X-Men»





Danza macabra. Tal vez te recuerde a tu padre bailando en una boda, pero estos movimientos son letales

¿QUÉ? Un *beat 'em up* en 2D con un montón de mutantes. Un *Street Fighter* con los superhéroes adecuados ¿QUIÉN? Distribuido por Proein, los mismos de *Tony Hawk's*



Olvídate del «sexo débil». Las chicas no se quedan nada cortas en los combates

¿Pincho moruno? Lobezno se dispone a ensartar a Tormenta con sus garras de adamantio

LA X ¿Qué tiene de especial esta letra del abecedario? ¿Por qué no llamarlos la Patrulla A o la Patrulla L? Bueno, posiblemente no tendrían un aspecto tan chulo grabado en metal, pero nos preocupa que se esté ignorando a las demás letras...

Lucha sin cuartel. Los movimientos especiales son más efectivos, pero nada es tan gratificante como una buena patada

Se mira pero no se toca. El toque de Pícara es mortal de necesidad, así que no es de extrañar que nadie quiera chocar la mano con ella.

¿CUÁNDO? La fecha de lanzamiento prevista es en septiembre **¿POR QUÉ?** ¿Quién es el miembro de la Patrulla X más duro? Sólo hay una forma de saberlo. Pruébalos en el cuadrilátero

LOADING...

 NOTICIAS  PRIMICIAS  RUMORES 

ESTE MES EN LOADING...

INFO FLASH

TINTÍN
El joven reportero Tintín ha firmado un acuerdo con Infogrames para llevar a PlayStation cinco de sus mejores cómics. El belga narigudo y su perro Milú son los protagonistas de *Tintín, destino aventura*, un juego de plataformas con 21 niveles que aparecerá en septiembre



LLEGA LA F1
En Navidades aparecerá una versión para PSone de la inminente secuela de *F1 Racing Championship*. Todavía no hay ningún detalle, pero os mantendremos informados.



PREPÁRATE PARA SER INFECTADO

CUÁNDO NOVIEMBRE QUIÉN SONY WEB UK.SCEE.COM

¡PRIMERAS IMÁGENES E INFORMACIÓN! **Gabe y Xing vuelven a la acción en *Syphon Filter 3***

A pesar de utilizar el estilo de acción y jugabilidad de *Metal Gear*, las dos primeras aventuras de *Syphon Filter* no recibieron el respeto que se merecían. Podemos predecir con bastante seguridad que esto cambiará con la tercera y última entrega.

Con una multitud de nuevas características, armas, minijuegos, línea argumental y, lo mejor de todo, un modo para dos jugadores mejorado, *SF3* debería borrar del mapa la sonrisa de androide de la otra gran aventura de acción de Sony de este año, *C-12: Resistencia Final* (PSMag52 8/10).

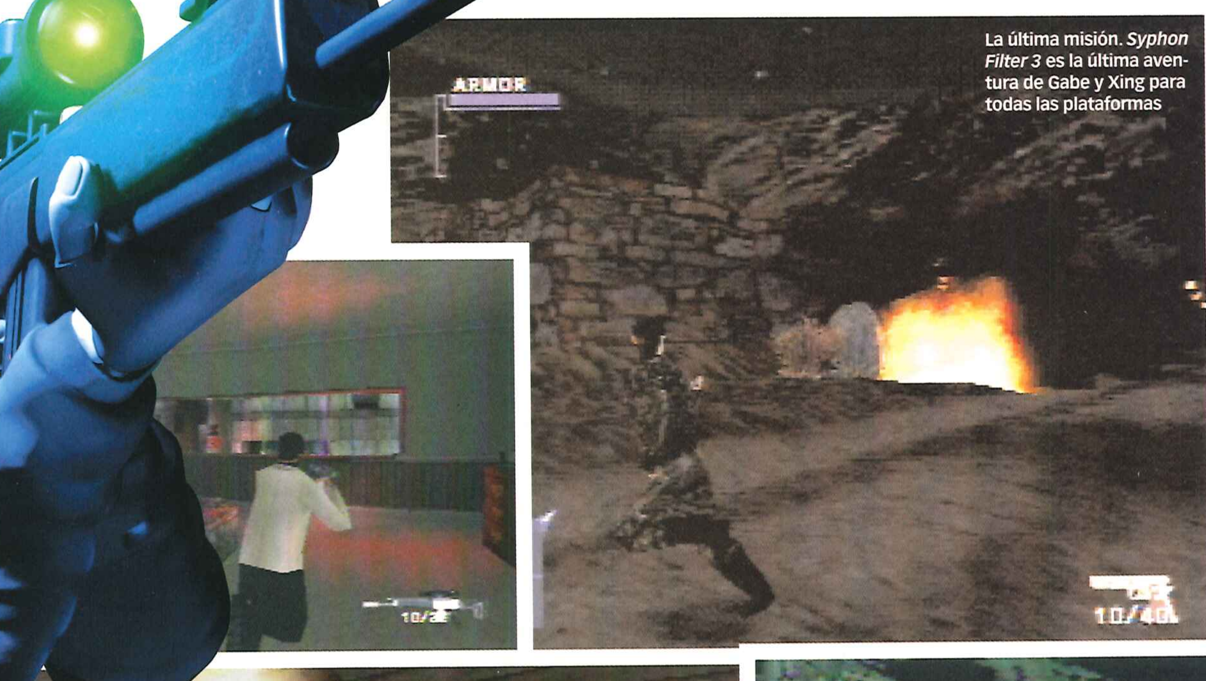
Sony asegura que *SF3* tiene más de 25 horas de jugabilidad, pero, como siempre, nosotros preferimos calidad antes que cantidad. *SF2* demostró ser algo más que un *pack* de misiones del original, mejorando la mezcla de acción explosiva y sigilo. Por eso albergamos grandes esperanzas de que Sony consiga la misma magia que en la última ocasión.

Te meterás en la piel del archiconocido Gabe Logan, de la rebelde y sexy Lian Xing y de otros agentes todavía desconocidos (Sony se niega a divulgar más identidades por el momento) a través de 18 niveles que te llevarán por Tokio, Afganistán, Panamá y Costa Rica. Una vez más, la pareja intenta destruir el virus mortal conocido como «Syphon Filter», pero su misión se verá obstaculizada por Johnny Lawmen y sus siniestras conspiraciones. También deberás frustrar los planes de un consorcio de armas secretas que quiere envenenar el planeta.

«La mira automática se ha mejorado, por lo que ahora es más fácil encadenar varios certeros y mortíferos disparos»

Fácil, ¿no?

Tendrás a tu disposición un nuevo y enorme arsenal, entre el que se incluyen minas de proximidad, lanzadores de gas lacrimógeno y el rifle de asalto Steur AUG (con el que podrás atravesar paredes), además de los rifles de francotirador y tu querido cuchillo. Guárdalo para cuando quieras cometer un asesinato más íntimo. Sony asegura que la mira automática se ha mejorado, por lo que ahora es más fácil encadenar varios certeros y mortíferos disparos. Los artilugios también han evolucionado; ahora podrás localizar a los malos con sensores que captan el latido de su corazón, aunque tú no los veas directamente. Hay una linterna que se puede colocar en el


La última misión. *Syphon Filter 3* es la última aventura de Gabe y Xing para todas las plataformas




Juega con todos. Esta vez habrá más personajes jugables


Una compañera ideal. Xing ha vuelto para ayudar a Gabe Logan a dar caza a los chicos malos

Hazte con todas. El armamento ha aumentado considerablemente en esta ocasión

extremo de tu arma y otro aparato que te permite ver a través de las paredes y que, utilizado conjuntamente con el Steur AUG, hará que esta vez nadie escape —ni con alas— de la justicia.

El modo para dos jugadores también responde a esta renovación, con diez nuevos niveles del modo *deathmatch*, incluido el *tag*, la caza y la práctica de tiro. La versión final debería disponer también de un modo *deathmatch* en cooperación.

Otra de las novedades que se han incluido es un minijuego en el que tendrás la oportunidad de realizar misiones por separado y mejorar tus habilidades, que luego aplicarás en el juego principal. Las misiones incluyen huidas, eliminación de objetivos, vigilancia, defensa del fuerte, fuego de cobertura, evasión, recuperación, asesinato y demolición. Además, culminar con éxito las misiones en el juego principal te proporcionará misiones extra.

El argumento, que continúa en el punto en el que terminaba *SF2*, empieza con Logan y Xing aportando pruebas al Subcomité del Senado acerca de las actividades de sus viejos empleados en la Agencia. Mientras continúan sus declaraciones, revelando más cosas acerca de la conspiración, Logan y Xing se embarcan en una caza de los operativos de la Agencia restantes, acercándose cada vez más al cerebro que se esconde detrás de todo el asunto: el Hombre en la Sombra. No podemos expresar lo emocionados que estamos con *Syphon Filter 3*. Si está a la altura de los dos primeros títulos podría representar un serio peligro para el trono de *Metal Gear*. Como *fans* absolutos de *Syphon Filter* que somos, queremos ver el número de armas aumentado hasta el límite, situaciones más difíciles de las que salir airosos y otro argumento «imposible de seguir». Básicamente, queremos más de lo mismo, mucho más.

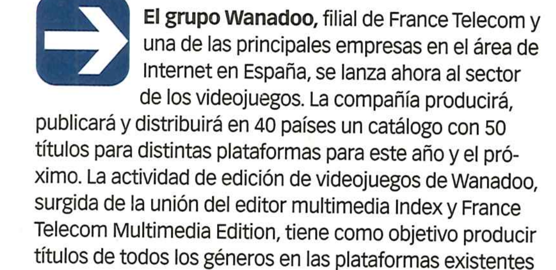




Mucha, mucha, policía. *New York Race* te permitirá recorrer las calles de un Nueva York ambientado en *El quinto elemento*

WHAT YOU WANNA DO? ¡JUGAR!

ACUERDO Cryo distribuirá videojuegos de Wanadoo



El grupo Wanadoo, filial de France Telecom y una de las principales empresas en el área de Internet en España, se lanza ahora al sector de los videojuegos. La compañía producirá, publicará y distribuirá en 40 países un catálogo con 50 títulos para distintas plataformas para este año y el próximo. La actividad de edición de videojuegos de Wanadoo, surgida de la unión del editor multimedia Index y France Telecom Multimedia Edition, tiene como objetivo producir títulos de todos los géneros en las plataformas existentes y las que están por llegar.

«Trabajamos con temas elegidos para crear realidades virtuales atractivas y accesibles para el gran público. Nuestro catálogo 2001-2002 ofrece al consumidor juegos para cada plataforma y en cada género», ha explicado el director de la división de videojuegos de Wanadoo, Emmanuel Olivier. Por lo que sabemos hasta ahora, de aquí a finales de septiembre no hay ningún título editado por la compañía para consolas, siendo la mayoría para PC. Más adelante llegarán al mercado títulos como *New York Race* —en PC, PS2, GBC—, que cuenta con la licencia de la película *El quinto elemento*, y *Kirikou*, basada en el largometraje del mismo nombre que se estrenará en España a finales de año.

Los videojuegos editados por Wanadoo serán distribuidos en España por la compañía francesa Cryo, instalada en nuestro país desde el mes de enero. El director general de Cryo en España, Denis Broduries, ha asegurado que esta alianza «no es un mero acuerdo comercial, sino que pretende lograr que ambas empresas vayan de la mano en un mercado cada vez más competitivo en el que la unión abre más mercados».

INFO FLASH

EL PERRO SNOOPY
Snoopy y sus compañeros serán las estrellas de un minijuego de aventuras titulado *Snoopymania*. El título de Infogrames incluirá a toda la pandilla de la famosa tira cómica y payasadas como lanzar tomates, jugar a fútbol americano y volar en casetas para perros como si fueras un piloto de la Primera Guerra Mundial. Estará en las tiendas allá por Navidades.

METAL PURO
Está en camino un nuevo título de *Twisted Metal* para Play-Station. *Twisted Metal Small Brawl* incluye réplicas de dibujos animados de las habituales máquinas de matar y coches teledirigidos. Las



primeras imágenes (arriba) recuerdan peligrosamente al título *R/C Revenge*. Crucemos los dedos...

GAS A FONDO
Proein está pisando el acelerador para poder lanzar en verano *Hotwheels: Extreme Racer*. Basado en los famosos coches de juguete, el juego te permitirá configurar tu vehículo para luego destrozarlo al estilo *Destruction Derby*.

ESCRIBE SOBRE VIDEOJUEGOS

CONCURSO Temalia convoca el I Premio de artículos de divulgación

Puede que los videojuegos te gusten tanto como para escribir y reflexionar sobre ellos. Si es así, apúntate al I Concurso de Artículos de Divulgación organizado por Temalia, el portal de comunidades temáticas de Planeta DeAgostini. Se concederán 10 premios, uno por cada canal temático del portal: Animales y mascotas, Arte y Humanidades, Música, Juegos, Familia y salud, Hobbies, Internet, Hogar, Ciencia y Cine.

El artículo debe resultar interesante para el resto de internautas por sus contenidos, opinión, grado de profundidad en el tema elegido... Los concursantes podrán enviar tantos escritos —en español— como deseen a concurso@temalia.com antes del 30 de septiembre. Los premios a los que aspiran son distintos y están relacionados con cada canal temático. Así, el vencedor del canal Juegos se llevará ¡una PlayStation2!, el de Música un equipo de Sony y el de Cine una Enciclopedia Espasa del Cine.

Si deseáis participar en este concurso debéis escribir una artículo de entre 600 y 800 palabras y adjuntar al texto tres enlaces a otros artículos en español encontrados en Internet y de temática relacionada con la comunidad a la que el concursante suscriba su artículo. Independientemente de quien gane el certamen, los textos que destaquen por su calidad se publicarán en la web de Temalia. El fallo del concurso se dará a conocer el 15 de octubre. Si quieres más información sobre las bases del concurso, visita www.temalia.com. Ánimo y mucha suerte a tod@s.





CUÁNDO INVIERNO **QUIÉN** TEAM 17 **WEB** WWW.TEAM17.COM

¡FUEGO A DISCRECIÓN! PlayStation recibe una dosis más de *Worms*

La última entrega de *Worms World Party* llegará a PlayStation después de arrastrarse por la superficies de los PC y Dreamcast desde principios de año.

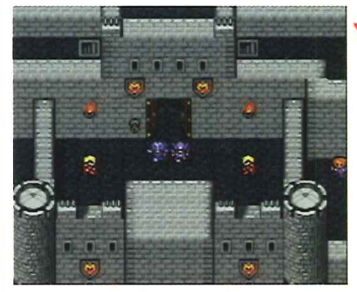
Tal y como ya ocurría en anteriores juegos de esta serie multijugador aparentemente simple pero adictiva, *Worms World Party* te permitirá controlar a un equipo de cuatro gusanos en un combate contra los anélidos rivales. Los combates funcionan por turnos, lo cual, de hecho, implica un alto nivel de salvajismo y astucia. Entre las armas disponibles se incluyen terremotos, ataques aéreos y un jugoso arsenal de extravagantes armas de fuego que resultarán de lo más familiares a los fans de *Worms*. Desde aquí esperamos que Team 17 no nos venda gato por gusano.



Gusanos en pie de guerra. La guerra entre gusanos es algo simple pero mortalmente divertido




La vieja guardia. *Chrono Trigger,* todo un clásico de SNES, a punto de llegar a PS1



RESURRECCIÓN FINAL

CUÁNDO 2002 **QUIÉN** SQUARE **WEB** WWW.FFCHRONICLES.COM

REVIVAL ROLERO *Final Fantasy IV* para PS1



Mira tú por donde, cuando ya pensábamos que la saga de *Final Fantasy* para PS1 estaba muerta y enterrada, Square anuncia que está preparando un nuevo título.

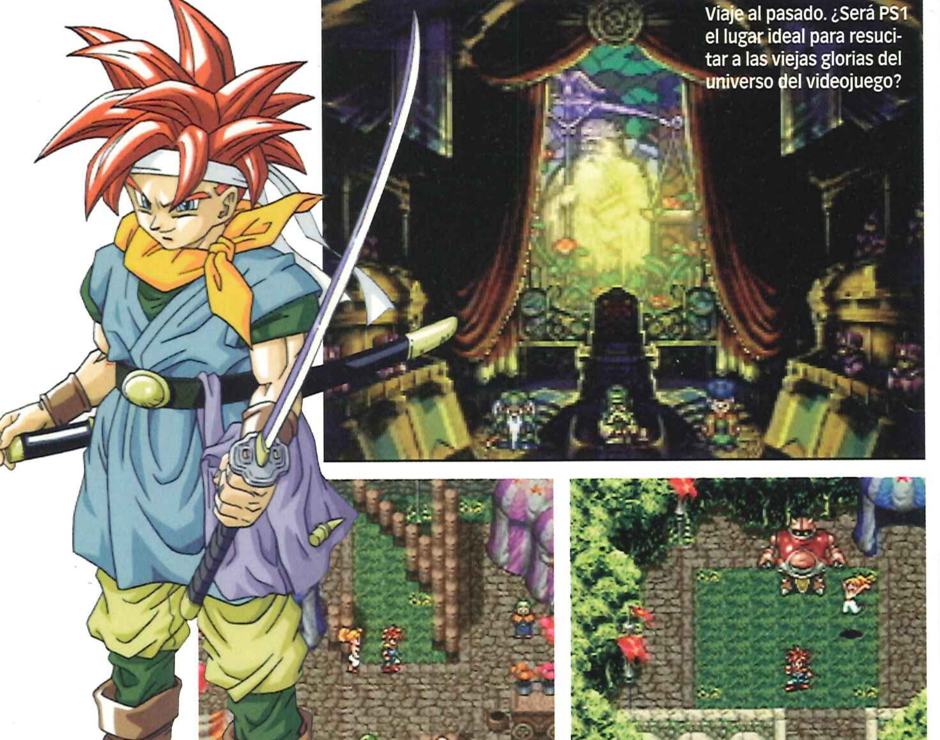
Final Fantasy Chronicles, que salió a la venta el mes pasado en EE.UU., incluirá conversiones de los famosísimos títulos de SNES *Final Fantasy IV* y *Chrono Trigger.* Es decir, que tendremos dos juegos de rol flipantes por el precio de uno.

No nos cabe duda de que los *fans* de *Final Fantasy* ya les estarán sacando brillo a sus pads como preludio a otras cuarenta y pico horas de batallas por turnos. Puede que *FFIV* ya tenga unos añitos, pero su argumento aún rezuma toda esa fantasía épica característica de las sagas más veteranas.

Cecil, un capitán del escuadrón aéreo Redwings, se percata de que está al servicio de un régimen corrupto y se propone reparar su error. El juego contiene tal cantidad de amor y celos y tal multitud de engaños que bien podría ser el guión de un culebrón de sobremesa.

La historia de *Chrono Trigger* no es menos complicada que la anterior, y contiene varias líneas temporales y una mezcla de personajes más bien raritos que tienen que vérselas con unos invasores alienígenas. Ambos juegos serán actualizados para aprovechar al máximo la potencia de PlayStation, pero los guiones se mantendrán intactos.

El lanzamiento de *Chronicles* en nuestro país es una mera cuestión de tiempo. Te mantendremos informado.


Viaje al pasado. ¿Será PS1 el lugar ideal para resucitar a las viejas glorias del universo del videojuego?

INFO FLASH

TÁCTICAS FANTÁSTICAS

¿Todavía no has superado que *Final Fantasy Tactics* no se distribuyera en nuestro país? No te preocupes, aquí llega *Hoshigami: Ruining Blue Earth* para cubrir ese vacío. Se trata de un JDR de estrategia y fantasía ambientado en la época medieval. *Hoshigami* sale a la venta en EE.UU. en noviembre y llegará por estos lares a partir del año que viene.



TRÁFICO DESPEJADO

Traffic Gigant, el simulador de gestión del tráfico, ya está a punto y saldrá a la venta hacia septiembre. En realidad, viene a ser un *Sim Atasco,* donde tú estás a cargo de un servicio de autobuses, tranvías y trenes metropolitanos y procuras embolsarte todas las pelas posibles o lanzar al estrellato tu carrera política.

PERDIDO EN EL INFIERNO

El demoníaco héroe que creara Mike Mignola para la editorial Dark Horse, que tenía que haber llegado ya hace tiempo en su versión poligonal para PS1 (véase *PSMag49*), parece que lleva camino de retrasarse aún más en su periplo. Por lo visto, Cryo, que se hará cargo finalmente de su distribución, ha anunciado que su lanzamiento va para largo. Hasta que el Infierno se hiele, vamos.



¿TÚ QUÉ HARÍAS?

ESCENA UNO
Silent Hill



Estás solo en el juego de terror psicológico de PlayStation por excelencia. Has conseguido escapar de la escuela maldita, aunque tanto tu cordura como tu ropa interior se han resentido un poco de la experiencia. Ahora te toca enfrentarte a una abominación descarnada que proviene de las chisporroteantes entrañas del infierno y que guarda la entrada a tu realidad. Lo mejor es cargársela cuanto antes, ¿pero cómo?

A Descarga tu escopeta sobre el repugnante pellejo de esta abominación.............. VE A LA PÁG. 106

B Realiza primero unos cuantos disparos de advertencia. .... VE A LA PÁG. 063

ROCKY! ROCKY! ROCKY!

CUÁNDO 2002 **QUIÉN** RAGE **WEB** WWW.RAGE.COM

¡ADRIEN! ¡ADRIEN! El hombre con más puños y menos cerebro debuta en PS1

Ya era hora. Después de cinco películas que abarcan 25 años y una más que está en camino, Rocky Balboa, el Semental Italiano, un boxeador de Filadelfia que se convirtió en el campeón mundial de Hollywood, será finalmente el protagonista de un juego en PS1.

Rage ha llegado a un acuerdo con MGM para utilizar los derechos de las películas y ahora prepara un juego basado en ellas. De qué trata el juego es todavía un secreto, pero nos apostamos la nómina de este mes a que va de boxeo.

LOS NUEVOS MIB

CUÁNDO NOVIEMBRE QUIÉN INFOGRAMES WEB WWW.INFOGRAMES.COM

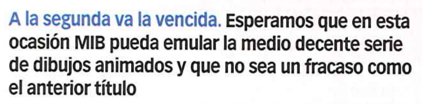
SHOOTER Persigue *aliens* vestido de negro y con gafas de sol

Todos quedamos decepcionados tiempo atrás cuando *Men In Black* (el juego de la película) resultó ser un fiasco. Pero se les ha dado una nueva oportunidad a los cazadores de bichos con *Men In Black: Crashdown*, un *shooter* en primera persona inteligentemente basado en la serie de dibujos animados. El nuevo juego te meterá de lleno en una batalla contra un agente que intenta secuestrar al presidente y dominar el mundo.

El Grillo Ruidoso (la pequeña arma de la peli) y el *Flasheador* aparecerán a lo largo de los 30 niveles en los que deberás dar caza a todo tipo de *aliens*, tal y como puedes ver en las pantallas de abajo.

Por culpa de su antecesor, somos un poco escépticos con este título, así que prepárate para un análisis completo muy pronto.





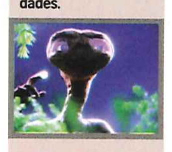




A la segunda va la vencida. **Esperamos que en esta ocasión MIB pueda emular la medio decente serie de dibujos animados y que no sea un fracaso como el anterior título**

INFO FLASH

ALIEN NACIÓN
Después de 19 años desde su estreno, *ET* aparecerá en PlayStation. *ET: Interplanetary Adventure* hará amigos en las tiendas allá por Navidades.



MONSTRUOS Y MONSTRUOS
El año que viene veremos el juego basado en la película Monster Inc. De manos de Sony y basado en el *film* de animación de Disney/Pixar que llegará a nuestras pantallas a finales de año, esta aventura de plataformas te meterá en la piel de un monstruo cuya misión es asustar a niños y niñas para convertirse en un verdadero monstruo.

AL PODER
THQ lanzará la secuela del horrible *Power Ranger Lightspeed Rescue* en Navidades. Esta vez, el subtítulo es *Time Force*. Fantástico...



Llega el dragón. Se espera que el JDR favorito en Japón llegue a Europa el año que viene

MÁS GRANDE QUE FINAL FANTASY

CUÁNDO 2002 QUIÉN ENIX WEB WWW.ENIX.COM

¡ÁNIMO! El gigantesco JDR *DW VII* consigue su traducción al inglés

Se trata de una pregunta con la que todos podríamos equivocarnos. Carlos Sobera: «¿Cuál es la serie de rol más popular en Japón?» Un interlocutor confiando: «*Final Fantasy*». Carlos: «Lo siento mucho, es *Dragon Quest*.». Sí, es verdad. El año pasado, *Final Fantasy IX* vendió 2,6 millones de unidades en Japón, es decir, un montón de copias. Pero *Dragon Quest VII* alcanzó la increíble cifra de cuatro millones de juegos vendidos (la mitad de ellos en los tres primeros días de su lanzamiento), lo que lo convierte en el doble de famoso. Aunque, ¿por qué debería importarnos? Pues porque las buenas noticias son que el juego, con el nombre de *Dragon Warrior VII*, tiene previsto su lanzamiento en Estados Unidos con una traducción del japonés al inglés completada ya al 30%. Y si hay un lanzamiento en EE.UU. y una localización al inglés, podemos esperar que se publique en Europa el próximo año. Sabrás más cuando tengamos más.

LOS MÁS VENDIDOS

¿Te pica la curiosidad? Pues no te rasques más. Aquí tienes la lista de los juegos más vendidos en el mes de junio en las tiendas Centro Mail.

PLAYSTATION2

1.- Extermination
2.- The Bouncer
3.- Crazy Taxi
4.- Formula One 2001
5.- Moto GP
6.- ZOE: Zone of the enders
7.- MTV Music Generator 2
8.- Heroes of Might and Magic
9.- FIFA 2001
10.- Tekken Tag Tournament

PSone

1.- Alone in the dark IV
2.- Final Fantasy IX
3.- ISS Pro Evolution 2
4.- Drácula: Resurrección (Platinum)
5.- Gran Turismo 2 (Platinum)
6.- Colin McRae Rally 2 (Platinum)
7.- Drácula II: El último santuario
8.- Roland Garros 2001
9.- Final Fantasy VIII (Platinum)
10.- The Legend of Dragoon

Extermination lidera, además de la lista de videojuegos de PS2, la clasificación general de software de entretenimiento para todas las plataformas. Éstos son los primeros puestos de la clasificación

1.- Extermination	PlayStation2
2.- Pokemon Oro	Game Boy
3.- Pokemon Plata	Game Boy
4.- Alone in the dark IV	PSone
5.- The Bouncer	PlayStation2



FIFA, A PUNTO PARA REMATAR EL TÍTULO *ISS*

CUÁNDO OTOÑO **QUIÉN** EA **WEB** WWW.UK.EA.COM

¡CAPTURAS E INFORMACIÓN FRESCA! *FIFA* y *Madden* ponen a punto sus equipos para la temporada 2002

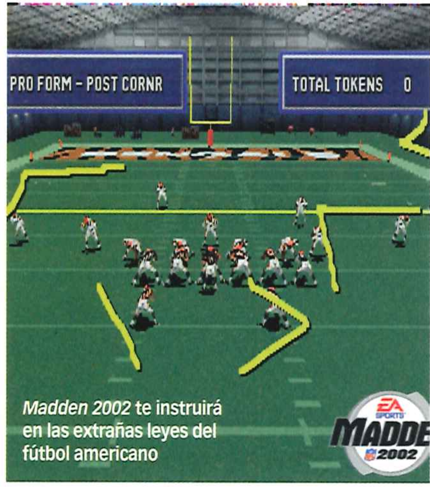
EA ha dado a conocer los detalles sobre los ajustes de este año en las series *FIFA* y *Madden*, que, como todo bicho viviente sabe, arrasan por donde quiera que pasan. Además, ha revelado que acompañará al Mundial preparado para el año que viene con un juego sobre la Copa del Mundo 2002 en Japón y Corea del Sur.

EA afirma que este año está sometiendo a *FIFA* a un rediseño completo de pies a cabeza. Aunque es el mismo rollo que nos venden año tras año. Más de lo mismo: sueltan el sermón nuestro de todos los días y van aliñando la conversación con frases del estilo «pases y jugabilidad al estilo *ISS*». ¿Nos toman el pelo o qué? Bueno, nos reservamos nuestra modesta opinión, aunque lo que no podemos evitar es que nos embargue la emoción ante la idea de un matrimonio entre el estilo *FIFA* y los gráficos de *ISS*.

Entre otras novedades del nuevo *FIFA* se encuentra la calificación para el *Mundial FIFA 2002* —elige una de las selecciones nacionales y comienza tu viaje rumbo a Corea/Japón 2002—, más y mejores detalles y un nuevo árbitro que permitirá que factores como el cronometraje o el momento y el ángulo de las entradas influyan en sus corruptas decisiones.

El simulador de fútbol americano *Madden 2002* volverá en septiembre con un montón de cambios nuevos. El modo clásico te permite probar de nuevo las delicias de *Madden '93*, por lo que podrás revivir los años dorados o darte cuenta de lo poco que bastaba para hacerte feliz. También cuenta con un modo «entrenador» con el que puedes aprender de una vez por todas qué narices significan todas esas X, O y líneas raras que aparecen en la pantalla y una opción «repetición» para que puedas intentarlo de nuevo si te machacan en un partido. Más información sobre EA el mes que viene.


Ojo al dato: *FIFA* vuelve más grande y bien definido que nunca



Madden 2002 te instruirá en las extrañas leyes del fútbol americano

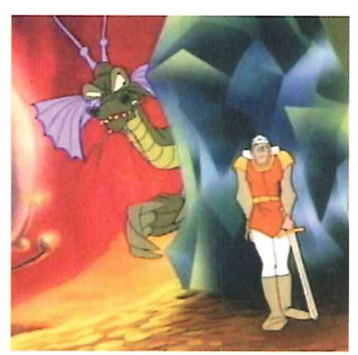
OTRO CLÁSICO DE LOS ARCADES EN CONSOLA

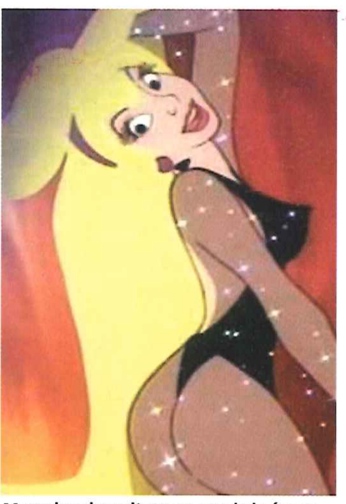
NOVEDADES *Dragon's Lair 3D* se presentará en la Classic Gaming Expo

Las Vegas (EE.UU.) acoge por cuarto año consecutivo la Classic Gaming Expo, un encuentro anual dedicado a celebrar y recordar las raíces del ocio electrónico en el que se dan cita los pioneros de la industria del videojuego y los jugadores más nostálgicos. La exposición tendrá lugar los días 11 y 12 de agosto y en ella se presentará en sociedad *Dragon's Lair 3D*, un juego basado en uno de los grandes clásicos de los arcades, *Dragon's Lair*. Este veterano de los videojuegos apareció en 1983, siendo la primera máquina arcade que incorporó el láser disc. De hecho, es uno de los tres videojuegos que se encuentran expuestos en el Smithsonian Institute, un inmenso museo en el que se pueden encontrar los objetos más curiosos y variopintos, una especie de cajón de sastre de todo lo todo lo que ha sido pionero. Los otros juegos que comparten el honor con *Dragon's Lair* son *Pong* y *Pac-Man*.

Los estudios fundados por los creadores del original, Dragonstone Software, son los desarrolladores de *Dragon's Lair 3D*, del que se publicarán versiones para PC, Mac, PlayStation2 y X-Box. En él asumirás el papel del aguerrido caballero —Dirk el Valiente— que en honor a su profesión deberá salvar a la bella princesa Daphne.

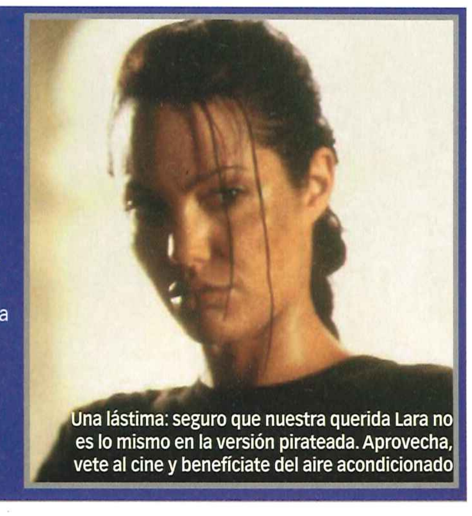
La versión *preview* del juego la presentarán los padres del original, Rick Dyer y John Pomeroy, un veterano diseñador de Disney que ha trabajado en la última película de la factoría, *Atlantis, el imperio perdido*, que se estrenará próximamente en España. Al parecer, *Dragon's Lair* también tendrá su versión en celuloide.




Menuda princesita: para ser de la época medieval, Daphne parece un poco descocada, ¿o no?

LUCES, CÁMARA, ¡ACCIÓN!

PIRATERÍA **Una nueva forma de *hacer cine*** se está implementando en España, un método muy pirata pero, sobre todo, terriblemente cutre. En la era de las nuevas tecnologías, de la banda ancha, de la ciencia ficción hecha realidad, de la alta fidelidad y resolución en imágenes y sonidos, algún que otro despistado se dedica a piratear películas grabándolas con cámaras digitales en el mismo cine. A pesar de estar en la época del DVD, muchos deben añorar aquel maravilloso año 1982, cuando el vídeo revolucionó la forma de ver cine. Las primeras videocasetes piratas eran grabaciones caseras realizadas en las propias salas de cine, con crujido de palomitas, toses, cabezas y otros sonidos ambientales de la sala incluidos. El sistema se vuelve a utilizar: en San Sebastián, los propietarios de una sala de cine sorprendieron *in fraganti* a J.R.E.P. grabando con una cámara digital *Tomb Raider*. Hay que reconocerles el mérito a los dueños de la sala, que llevaron a rajatabla la malintencionada máxima de «piensa bien y acertarás». Nosotros, sinceramente, hubiésemos pensado que el tal J.R. esperaba, cámara y trípode en mano, a que se produjera alguna situación rocambolesca en la sala para ganarse unas pelillas en uno de esos programas de vídeos caseros que siempre vuelven en verano a las televisiones. Pero no, las pelillas se las quería embolsar haciendo copias piratas para venderlas, una actividad que está empezando a tener cierto auge. Pero la pregunta que realmente nos intriga es: ¿habrá alguien que pague por ver una película con carraspeos, comentarios, risas y el cabezón del «armario» que siempre se pone delante? Pues parece ser que, como las brujas, *haberlos haylos*.


Una lástima: seguro que nuestra querida Lara no es lo mismo en la versión pirateada. Aprovecha, vete al cine y benefíciate del aire acondicionado

DUALSHOCK 2®.
Ahora más sensible.

Modo analógico en todas sus funciones.

Mayor realismo y dinamismo en el control.

Jugabilidad más intuitiva y efectiva.

Función vibratoria.

Detecta hasta 28 grados de sensibilidad sobre los botones, obteniendo así mayor control sobre la intensidad.

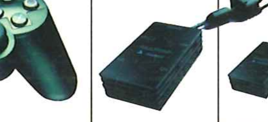
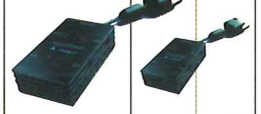
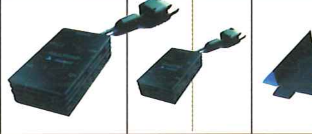
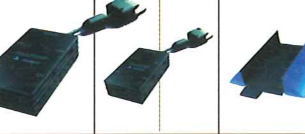
Compatible con PS one y PlayStation 2.

Aprietas más al botón y vas más rápido. Aprietas menos y vas más despacio. Así hasta 28 niveles intermedios. Es el DUALSHOCK 2, para que en todo momento seas tú el que controles. Simplemente... más real.

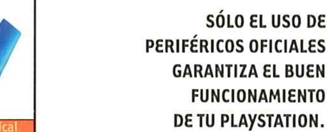
Compatible con:

PlayStation 2 PS one™ PlayStation



G - Con 45™	Speedster 2	Memory card (PlayStation & PlayStation 2)	DUALSHOCK 2®	Multitap	Multitap (PlayStation 2)	Soporte vertical y horizontal



SÓLO EL USO DE PERIFÉRICOS OFICIALES GARANTIZA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE TU PLAYSTATION.



www.es.scee.com

DE ESCARABAJOS, MARSUPIALES Y DEMÁS LAGARTOS

CUÁNDO OTOÑO QUIÉN VIVENDI UNIVERSAL

PRESENTACIÓN DE VIVENDI La momia, Crash Bandicoot y los dinosaurios de Jurassic Park se acercan a PS2

En Vivendi Universal se han puesto muy serios con esto de la distribución. Nada más llegar ya se han traído bajo el brazo tres licencias del pasado, presente y futuro para deleite de todos los poseedores de una PS2.

El pasado llega envuelto entre vendajes y celuloide de la mano de Rick O'Connell, el protagonista de *The Mummy* y de esta segunda parte, *The Mummy Returns*. Cuando el estreno de la película todavía está calentito (véase *PSMag55*), Vivendi ha aprovechado la licencia del film para dar luz a un juego de acción en tercera persona que saldrá a finales de este verano y que discurre entre pasadizos angostos y entornos exóticos. Sin embargo, una de las principales novedades del juego es que te permite jugar como Imhotep, el sacerdote momificado que vuelve a la vida en Londres y que hará los posibles para asegurarse una vez más el dominio del mundo (y, a poder ser, con una consorte al lado). O sea, que según te dicte tu conciencia puedes ir rebanando criaturas malignas o bien sorbiendo inocentes almas. Tú verás...

El presente viene en forma de un marsupial naranja que se ha rendido a las atenciones de la bestia negra de Sony y que iniciará su cuarto periplo plataformero en otoño. La aventura en cuestión, *Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex*, promete más vehículos (desde un Jeep hasta un planeador), más niveles y más ítems por recoger, manteniendo, eso sí, la clásica jugabilidad de *Crash* repleta de saltos, cajas y ajetreos varios. Además, y por vez primera, podrás jugar en el papel de Coco, la hermana de Crash, y ayudar a este simpático bichillo en su eterna lucha contra el incombustible Dr. Neo Cortex. El futuro, en cambio, tiene un aspecto más amenazador, ya que llega en forma de unas fauces gigantescas y unos dientes como cuchillas. O sea, los dinosaurios de *Jurassic Park III*. Aunque estaba previsto que el juego, que lleva por título *Jurassic Park Survival*, acompañara el lanzamiento de la película, (que debería estrenarse a finales de este verano), lo más probable es que su lanzamiento se retrase hasta finales de año. En realidad, el argumento de este juego de acción en 3D se aparta un poco del film. Aquí, deberás sobrevivir en la selva poligonal encarnando a David Espinoza, miembro de un grupo de científicos llegado a la isla para investigar el ADN dinosáurico que cae en manos de un grupo de terroristas. Abandonado a tu suerte, deberás abrirte paso en un entorno plagado de peligros para rescatar a tus compañeros y salir del lugar de una sola pieza.

En definitiva, todo un elenco de jugosas licencias con las que los poseedores de una PS2 podrán correr, disparar y saltar de lo lindo.


No des de comer a los animales. Estas peligrosas criaturas vienen dispuestas a arrasar con todo lo que encuentren a su paso


Esto no lo veo nada claro... Rick O'Connell deberá enfrentarse a todo tipo de monstruos si quiere volver a frustrar los planes de Imhotep

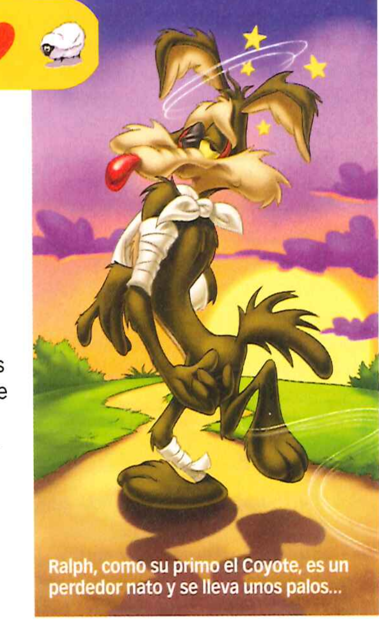
DE PERROS, LOBOS Y OVEJAS LANUDAS

CUÁNDO SEPTIEMBRE QUIÉN INFOGRAMES WEB WWW.ES.INFOGRAMES.COM

¡APLAZADO! Las aventuras ovejunas del primo del coyote en versión poligonal

Aunque Ralph, Sam y las disputadas ovejitas deberían estar en la calle desde junio, los planes de lanzamiento de Infogrames han cambiado y *Looney Tunes: Perro & Lobo* (9/10 en *PSMag54*) se lanzará finalmente el 14 de septiembre. Eso de esperar a los impuntuales no nos hace ni pizca de gracia pero tratándose de *Perro & Lobo* no nos queda otro remedio que hacer la vista gorda y suspirar por él durante el verano. Y es una pena porque el último título de Infogrames es de lo más refrescante. Aunque a primera vista pueda parecerlo, *Perro & Lobo* no es un título infantil. Además de ser muy divertido, es un juego inteligente que plantea situaciones en las que la lógica, la rapidez, la agudeza mental y la curiosidad por experimentar serán las mejores armas del jugador. Se nota que es un título importante para Infogrames, que ha apostado fuerte por él: más de 552 millones de pesetas de presupuesto y un equipo de 20 personas para un proyecto en el que han invertido más de dos años de trabajo.

El jefe de producto de la licencia Looney Tunes en Europa, Regis Gonnard, viajó a España para presentar a la prensa especializada el juego, que recrea fielmente los escenarios, el humor y la quintaesencia de la serie de dibujos animados. Seguramente no te suena porque el éxito de su serie hermana, *El Correcaminos*, le hizo sombra. Ambas fueron creadas por Chuck Jones en la década de los cincuenta (¡cómo se conservan!) y las dos series, como buenas hermanas, se parecen mucho: el coyote y su primo, el lobo Ralph, son dos criaturas creativas y perseverantes que hacen lo imposible por lograr su objetivo (zamparse al Correcaminos uno, pegarse un atracón de ovejas otro). Ambos encarnan al perfecto perdedor mientras que sus contrincantes, el veloz Correcaminos y el inteligente perro pastor Sam, son más listos que un conejo y siempre ganan. Pero ahora, por primera vez en 50 años de fracasos, Ralph tiene la oportunidad de ganar la partida. «Elegimos a Ralph y a Sam de entre los 200 personajes de dibujos animados de la Warner porque nos brindaban la posibilidad de crear un juego que gustara a un público muy amplio y de crear un nuevo género», explicó Gonnard. Efectivamente, clasificar *Perro & Lobo* es un poco complicado porque combina elementos de los plataformas, de acción, de sigilo y de estrategia. «Es el primer juego *steal'em up* —roba todo lo que puedas y corre— del mundo», bromeó Gonnard.



Ralph, como su primo el Coyote, es un perdedor nato y se lleva unos palos...

FIFA 2002 PARA PS2 Y PSONE

CUÁNDO NOVIEMBRE QUIÉN EA WEB WWW.ESPANA.EA.COM

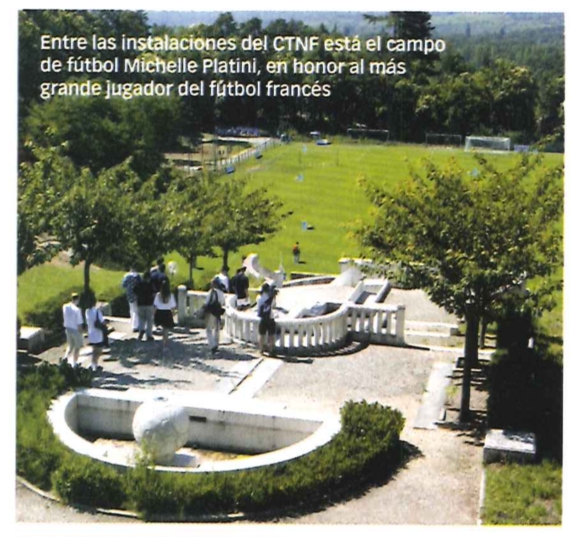
FÚTBOL

Casillas, nueva imagen FIFA

El lugar de concentración habitual de la selección francesa y base de la cantera balonpédica del país vecino, el Centro Técnico Nacional Fernarnd-Sastre (CTNF), fue el lugar elegido por EA Sports para presentar en sociedad el nuevo título de su saga más emblemática: *FIFA*. Entre las estrellas del fútbol que estuvieron presentes en el acto destacaban Giovanni Trapattoni, actual entrenador de la selección italiana y uno de los que más éxitos ha cosechado durante su carrera como entrenador; el jovencísimo Íker Casillas, nueva imagen en España de FIFA; Tomas Radzinski, jugador del Anderlecht; Nawaf El Temyat, jugador de Asia del año, y el veterano defensa alemán, Lothar Matthäus. Todos ellos demostraron que, además de saber darle al balón con el pie, también sabían hacerlo con los dedos y sin que les pitaran «mano». Los miembros del equipo de desarrollo hicieron hincapié en el innovador sistema de pase abierto de *FIFA 2002*, que incorpora un modelo de pase abierto y flexible. Otra novedad son los modelos de entradas y árbitros. Ahora, el momento y el ángulo de las entradas del jugador determinarán que tenga éxito o que provoque la ira del árbitro. Los modos siguen siendo los mismos: amistoso, liga, personalizado, entrenamiento y clasificación para el Mundial FIFA. Según EA, este último incorpora más información que nunca para el usuario, con un sistema ampliado de lesiones, cansancio y hojas informativas que te ayudarán a conocer el estado de los equipos, jugadores, próximos rivales...

Muchas licencias, equipos, competiciones, ligas, comentaristas nacionales, que en el caso de España no se han confirmado, aunque suponemos que volveremos a escuchar a Manolo Lama una vez más...

Resumiendo: un FIFA con un año más de apellido.

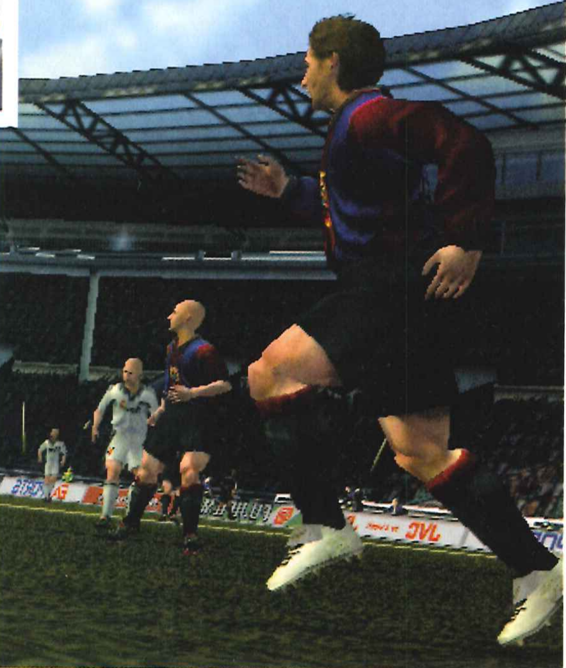

Entre las instalaciones del CTNF está el campo de fútbol Michelle Platini, en honor al más grande jugador del fútbol francés


La presentación del juego se realizó en el Centro Técnico Nacional Fernarnd – Sastre (CTNF), un complejo impresionante dedicado al fútbol francés.


El nuevo chico *FIFA* posando así de natural para la prensa


Algunas estrellas del fútbol pasado y presenten asistieron a la presentación en París de *FIFA 2002*. A la izquierda, el que fuera jugador del Southampton y del Everton, Alan Ball. A la derecha, uno de los mejores entrenadores de las historia del fútbol y actual *míster* de la selección italiana, Giovanni Trapattoni








El portero titular de la selección española y del Real Madrid también sabe darle a la Play. Si es que estos niños de hoy en día son muy «apañaos»...

Dante, el personaje protagonista de *DMC*, es mitad humano y mitad demonio. Su principal afición es cargarse a todo bicho viviente que se cruza en su camino antes de que ellos acaben con él

CAPCOM, A TODA MÁQUINA

AVANCE Llega a PS2 el *RE* de Dreamcast

Como la hormiga de la fábula, Capcom está trabajando duro para asegurarse un otoño y un invierno exitosos y tranquilos. Tres son los títulos que lanzará entre septiembre y principios de 2002, todos ellos pertenecientes a esa raza de videojuegos que no pasan desapercibidos y dejan huella: *Resident Evil Code: Veronica X* (véase *preview* en pág. 066), *Devil May Cry* y *Maximo*.

Resident Evil Code será el primero en llegar. Cinco años después de que Capcom publicara el primer *RE*, el nuevo hijo del padre de la saga y uno de los cerebros más retorcidos del mundo poligonal, Shinji Mikami, aparecerá en escena el 7 de septiembre. El retoño de *RE*, que será el primer juego de la serie para PlayStation2, es una versión mejorada de *Resident Evil Code: Veronica,* que alcanzó un gran éxito en todas las listas de Sega Dreamcast. El juego es prácticamente idéntico al de Dreamcast, pero con gráficos mejorados y entre 10 y 15 minutos más de secuencias cinematográficas que explican algunos de los misterios y complots que rodeaban a Wesker, el protagonista del *RE* original.

En *RE Code: Veronica X*, el jugador comienza en el papel de Claire para pasar a controlar después a su hermano Chris Redfield en su esfuerzo por detener los malvados planes de Umbrella. Una de las novedades que incorpora el juego es el Real World System; ahora, cuando Claire abre puertas, resuelve enigmas, almacena objetos o munición, éstos siguen en la misma posición al jugar la segunda parte como Chris.

Para Ben Le Rougetel, jefe de producto de Capcom, que presentó los tres títulos para la prensa especializada en las oficinas de EA España, «éste es el mejor *RE*». A ver qué va a decir... Lo cierto es que *RE Code: Veronica X* se antoja apetitoso, sobre todo sabiendo cuál es el postre: el juego incluirá una demo jugable de *Devil May Cry*, un nuevo *thriller* gótico fruto, de nuevo, de la mente de Mikami, una de las más *gore* de la industria.

El juego final saldrá en noviembre o diciembre, mientras tanto puedes fundir la demo y disfrutar, aunque sea un poco, de un sistema de juego muy rápido e intuitivo y de unos escenarios magníficos.

El último título que Capcom pondrá en nuestras manos es *Maximo*, un divertido juego de acción y aventuras en 3D para PS2 que publicará a principios del año que viene. *Maximo* fue el último producto que nos enseñó Le Rougetel, y agradecimos sinceramente el descanso a nuestro sistema nervioso. El juego, cuyo título definitivo aún no está decidido, retoma la jugabilidad, el diseño y la esencia de los clásicos: es sencillo, divertido, muy adictivo y apto para todos los públicos.

Inspirado en una de las series más aclamadas de Capcom, *Ghosts'N Goblins*, *Maximo* aporta inteligentes toques de humor de la mano de su protagonista y de unos enemigos realmente peligrosos, pero muy cachondos. Máximo, un héroe gallardo y un poco enano, debe retornar al que fue su reino, usurpado por el que fuera su leal consejero, Achille, que también le ha birlado la novia. Para alcanzar su objetivo deberá enfrentarse a mil y un esqueletos vivientes, a gigantes con cara de tontos y a mil y un obstáculos más. Para ello cuenta con la ayuda de hasta 40 capacidades especiales, movimientos y dones mágicos que irá adquirirá paulatinamente según vaya avanzando en su misión. Chiquito pero matón, el mínimo Máximo promete maxicallos en los dedos.


Los escenarios de *DMC* son soberbios. Para recrear el ambiente gótico, los diseñadores del equipo de desarrollo se inspiraron en Gaudí y en la arquitectura inglesa de la época

MÚSICA VELOZ

BSO Conduce al ritmo de *GT3*

¿Quién concibe un *buga* sin un buen loro? Nosotros, desde luego, no conocemos a nadie. Como mucho hemos visto a algún despistado con un transistor en el *bólido* y a más de un inconsciente con cascos, pero conducir, aunque sea a la esquina, sin música...¡Imposible! Por eso Polyphony Digital se ha preocupado bastante de elegir la mejor banda sonora para su *Gran Turismo 3 A-spec*. Puede, incluso, que en algún momento juegues sólo para escuchar la música porque desgraciadamente no se editará ningún álbum. Éstas son las canciones y los grupos —algunos ya veteranos de *GT*, como Ash— que acompañarán tu carrera:

1.- Just a day	FEEDER
2.- Buck Rogers	FEEDER
3.- Seven days in the sun	FEEDER
4.- Stomp box	OVER SEER
5.- Super moves	OVERSEER
6.- Screw up (GT 3 Mix)	OVERSEER
7.- Avarice	GTA
8.- Wake your own mind	GTA
9.- Dead man leaving	GTA
10.- Shark	ASH

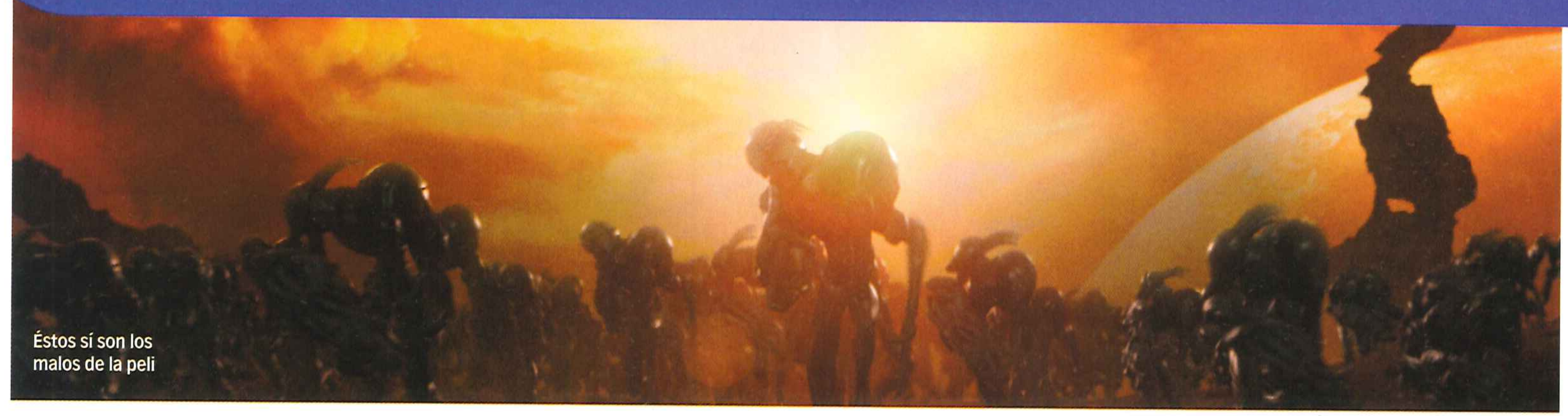
Si las previsiones de Sony no fallan, *GT3* estará en la calle el 20 de julio. Para celebrar tan importante lanzamiento —que supone el salto de uno de los mejores simuladores de conducción a los 128 bits de PS2— la compañía va a distribuir dos ediciones especiales:

Gran Turismo 3 A-spec + Volante GT Force. PVP estimado: 27.900. A la venta desde el 20 de julio.

PlayStation 2 GT3 Racing Pack (*Gran Turismo 3 A-spec* + PlayStation 2). Al cierre de esta edición, Sony aún no había determinado el precio de este *pack* especial.

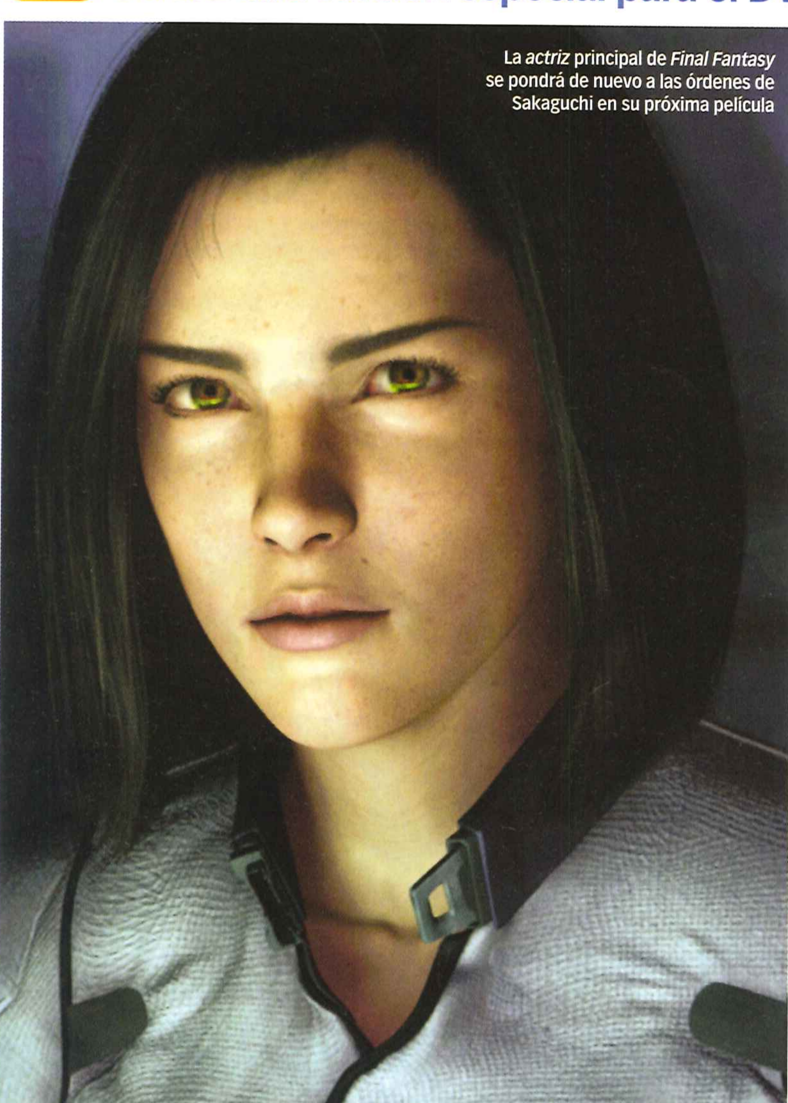


Para celebrar el estreno en 128 bits de GT, Sony ha editado especialmente el lote PlayStation2 GT• Racing Pack, compuesto por el juego —cuyo precio individual rondará las 10.000 pesetas— y una PS2 Sony aún no ha confirmado el precio de este lote, pero esperamos que también sea especial


Éstos sí son los malos de la peli

FINAL FANTASY UN NUEVO CAPÍTULO

CINE Saldrá una versión especial para el DVD de PS2


La *actriz* principal de *Final Fantasy* se pondrá de nuevo a las órdenes de Sakaguchi en su próxima película

Quizá cuando leas esta revista ya hayas visto *Final Fantasy, la fuerza interior*, que se estrena en España el 24 de agosto. Tanto si ya has ido al cine como si estás esperando que mengüen las colas, seguro que te interesa saber algunos detalles y cotilleos sobre el proceso de producción de la película basada en una de las sagas más famosas e importantes de la historia de los videojuegos y el rey absoluto del género de rol. Y es que siempre es interesante saber los pormenores de un rodaje, qué se esconde tras la pantalla, si la actriz principal era insufrible o el actor de turno llegaba siempre tarde al rodaje. Bueno, la verdad es que *Final Fantasy* es de lo más sosa en cotilleos de prensa rosa y amarilla; más que rodaje hubo producción y los actores han sido de lo más obediente. Lo sentimos por Ana Rosa Quintana y por *Diez Minutos,* pero es lo que tiene contratar a actores digitales...

El productor de *Final Fantasy*, Jun Aida, estuvo en Madrid para promocionar la película y, además, contarnos esos detalles que no aparecen en la gran pantalla. Por ejemplo, que en la creación del filme han trabajado 200 personas durante cuatro años en un estudio construido en Honolulú (Hawai) exclusivamente para producirla. Aida no quería hablar de números y no nos desveló cuánto ha costado *Final Fantasy,* pero nos podemos hacer una idea teniendo en cuenta que levantar el estudio y equiparlo costó 45 millones de dólares (¡casi 9.000 millones de pesetas!).

La idea de crear una película que fusionara elementos propios de los videojuegos y del cine, con personajes humanos digita-


Los de los ojos azules no son los malos de la peli. Es un comando de las Fuerzas Especiales con su uniforme de guerra y ataque


¿Romance a la vista?


Parte del proceso de creación de un personaje de la película

les y un mundo fantástico y futurista pero muy real, surgió de la cabecita de Hironobu Sakaguchi, productor de los nueve títulos de la saga de videojuegos. Sakaguchi deseaba desarrollar una nueva forma de entretenimiento. Y vaya si lo ha conseguido. Aunque la película se basa en la serie de rol, *Final Fantasy*, al contrario que otros largometrajes nacidos a la sombra de un juego, no recrea ningún argumento ni utiliza ningún personaje de sus nueve títulos. Los protagonistas y el guión son originales porque «está producida para un público amplio que abarque a jugadores y conocedores de la saga, amantes del cine en general y de las películas de aventuras, de ciencia ficción y de animación en particular», explicó Aida.

La película podría considerarse un nuevo capítulo de la saga; se nota la mano de Sakaguchi, así como temas propios de *FF*, sobre todo de *FFVII* y *FFVIII*: amor, amistad, sueños, aventura, vida y muerte, con un fondo espiritual. Sin embargo, Square tiene muy claro que no va a marear la perdiz convirtiendo la película en videojuego. Lo que sí tienen en mente es lanzar la próxima primavera una versión especial para el DVD de PS2. «El espectador podrá cambiar algunas secuencias variando el ángulo de las cámaras, convirtiéndose así en director», desveló Aida.

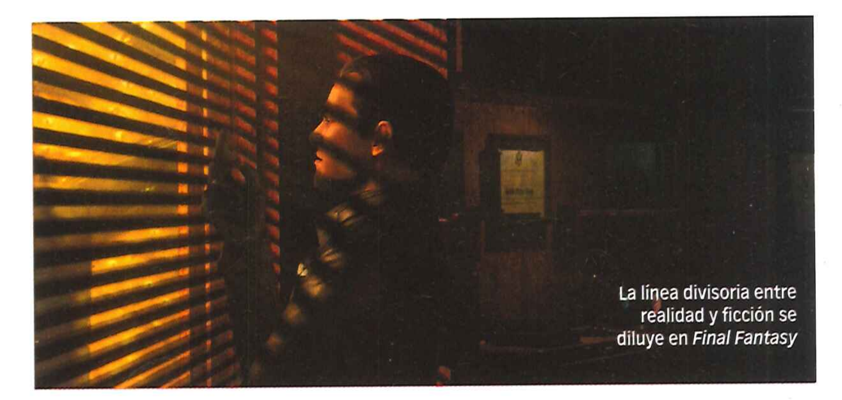
MÁS DIFÍCIL TODAVÍA

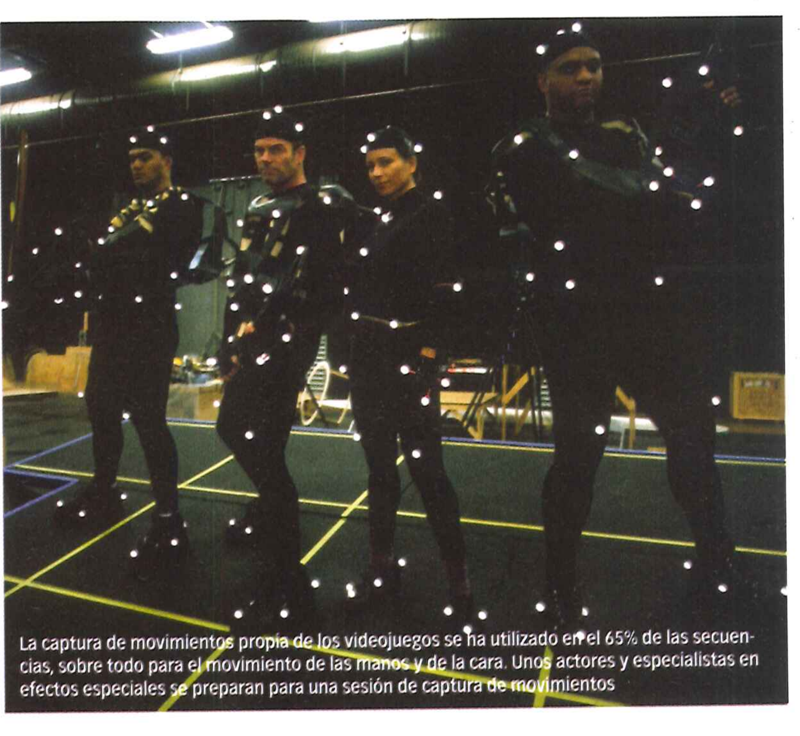
Final Fantasy supone un punto y aparte en el mundo del cine al ser la primera película que simula toda una variedad de emociones y movimientos a través de personajes humanos digitales en un complejo espacio en 3D. Y eso ha sido, precisamente, lo más difícil. «Técnicamente, las expresiones faciales han supuesto el aspecto más difícil. A diferencia de darle vida a objetos inanimados, simular los movimientos humanos del pelo y la ropa fueron todo un reto ya que nuestros ojos son muy críticos a la hora de juzgar la animación de personas reales porque observamos esos movimientos, actitudes y expresiones a diario», aseguró Aida. De hecho, los programadores de Square tuvieron que desarrollar sus propias herramientas de software para superar algunos problemas técnicos y hacer lo que nunca había hecho nadie.

¿UNA SERIE DE PELÍCULAS *FINAL FANTASY*?

Una vez montado el chiringuito, Square piensa seguir explotando las pantallas de cine pero, de momento, no lo hará inspirándose en otros videojuegos. Eso sí, siempre se tratará de películas de animación. Aida comentó que le gustaría hacer una película de acción real «pero nuestro punto fuerte es la animación. Con todo lo que os hemos contado, pensaréis que habría sido más fácil rodar una película con actores reales, pero estamos intentando establecer un género de películas nuevo, no tenemos intención de competir con las películas de personajes reales».

Sakaguchi ya está trabajando en el nuevo proyecto de Square Pictures, que no tiene nada que ver con *Final Fantasy*. Bueno, algo sí: la *actriz* protagonista, la que interpreta a la científica Aki, estará en el reparto. Desconocemos si esta vez se meterá en la piel de una cantante, una intrépida policía o una *striper* en apuros, pero todo indica que una nueva estrella se ha instalado en el firmamento de Hollywood.


La línea divisoria entre realidad y ficción se diluye en *Final Fantasy*


La captura de movimientos propia de los videojuegos se ha utilizado en el 65% de las secuencias, sobre todo para el movimiento de las manos y de la cara. Unos actores y especialistas en efectos especiales se preparan para una sesión de captura de movimientos



¡No le ofrezcas la otra mejilla! Tu entrenador te dará unos prácticos mensajes antes, después y durante los combates

SEGUNDO ASALTO

CUÁNDO NOVIEMBRE QUIÉN NEW CORPORATION

VICTORIOUS BOXERS Entrevistamos a los desarrolladores



Como ya comentábamos en el número anterior de *PSMag*, Planeta deAgostini tiene previsto traer hasta la PS2 a un púgil de aspecto adolescente en septiembre de este mismo año. El boxeador en cuestión atiende al nombre de Ippo, pesa más bien poco y viene precedido por una meteórica carrera en Japón que le ha colocado en lo más alto de los podios (a estas alturas, ya se han vendido más de medio millón de copias sólo en Japón). ¿Y a qué viene tanto revuelo? Pues en realidad viene por varias cosas.

Para empezar, el sistema de juego se aparta de todo lo visto hasta ahora en los juegos de boxeo. Nada de barras de energía ni medidores de potencia con los que calibrar el estado del personaje; simplemente hay que fijarse en el boxeador para obtener la información necesaria. En otras palabras, si el personaje presenta varios cortes o moratones, señal que estará más desgastado, y por lo tanto también se moverá con mayor lentitud y sus golpes perderán potencia. Además, el sistema de defensa es terriblemente dinámico, ya que uno no se limita sólo a bloquear los golpes, sino que puede también esquivar lateralmente, o bien echarse hacia atrás o agacharse hacia delante.

Por si fuera poco, cuenta con más de 44 personajes jugables en cuatro categorías de peso distintas que puedes ir desbloqueando a medida que avanzas. Y *last but not least*, el juego se basa en un famoso manga (*Hajime no Ippo*) que tiene una popularidad a prueba de ganchos en Japón.

Para ir haciendo boca y para que nos cuenten algunos suculentos detalles más de este prometedor juego, entrevistamos a Ryuta Aoyagi (jefe de programación de New Corporation) y a Danny Rawles (productor de *Victorious Boxers* en Europa), dispuestos a ponerlos contra las cuerdas si era necesario.

PSMag: Gran parte del éxito de *Victorious Boxers* en Japón se debe a la serie *manga* y *anime* en que se basa, ¿pero cómo esperáis captar al público occidental?

Danny Rawles: Evidentemente, la mayoría de gente que adquiera el juego en Europa no conocerá el cómic o la serie de animación, pero estoy convencido de que la profundidad del sistema de juego, la gran cantidad de personajes disponibles y el atractivo sistema de control atraerán a los jugadores occidentales. De hecho, estamos en negociaciones para distribuir el cómic en Europa [en EE.UU. se empezará a distribuir a finales de año], aunque supongo que también dependerá en parte del éxito que tenga *Victorious Boxers* en el mercado europeo.

Ryuta Aoyagi: En realidad, yo creo que la búsqueda de diversión en un videojuego no tiene fronteras. Un juego debe tener un carácter lúdico por encima de todo, independientemente de la potencia del hardware o de si se está empleando tecnología punta.

Lo que más me gustaría es que hubiera muchos jugadores que pudieran llegar a disfrutar de *VB*. De hecho, fueron los mismos jugadores quienes aportaron varias ideas durante la creación del juego.

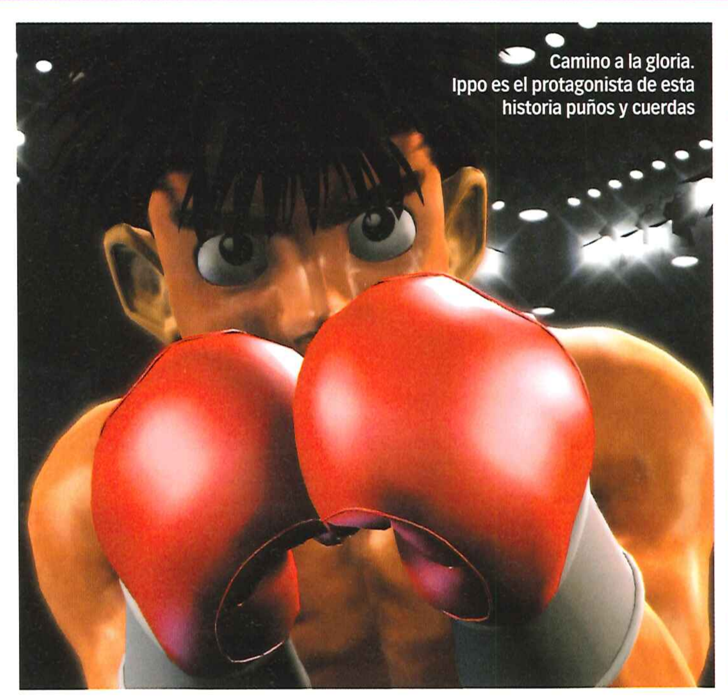
PSMag: ¿Cuál es el aspecto de *VB* del que os sentís más orgullosos?

R. A.: Bueno, en realidad hay tres cosas. En primer lugar, todas las acciones, tanto ofensivas como defensivas, que se ejecutan cerca de las cuerdas. Hasta ahora, en los juegos de boxeo las cuerdas del *ring* sólo actuaban como si fueran una pared, pero en *VB*, cuando un boxeador está contra las cuerdas, su posición cambia, así como su potencia en los golpes o el daño que recibe. Además, si un personaje es derribado contra las cuerdas, la secuencia también es distinta. En segundo lugar, el sistema de ataque y defensa, basado en balancearse y golpear. Para empezar, como sistema ofensivo-defensivo es muy fluido y suave, y además el jugador puede golpear en distintas partes del cuerpo, en función de los movimientos defensivos que utilice. Es decir, según la postura que adopte el boxeador, puede emplear un tipo de puñetazo u otro, y la posición del cuerpo antes y después del puñetazo quedará perfectamente enlazada. Finalmente,





¡Te voy a quitar el «ippo» de golpe y porrazo! Ejem... Tarde o temprano tenía que salir el chiste malo...


Camino a la gloria. Ippo es el protagonista de esta historia puños y cuerdas


¡He encontrado veinte duros en el suelo! En realidad, este movimiento sirve para esquivar las funestas intenciones del rival

también estamos muy orgullosos de los cambios en los parámetros corporales, que se corresponden con el estado del boxeador. Por ejemplo, si un boxeador aumenta de peso, tendrá más energía, pero si recibe un golpe sufrirá más daño. Gracias a este sistema, el daño se mide en función de unos cambios que el jugador puede apreciar en el personaje sin que parezcan artificiales. Además, la velocidad en el juego de pies, así como la potencia y la velocidad de los golpes, cambian en función de la energía disponible y del daño sufrido. De este modo, se utiliza el factor estratégico que tan importante es en los combates reales.


¿Practicando el boxeo en casa? De hecho, no. Las ojeras que luce Ryuta Aoyagi son las que viste cualquier programador que se precie

PSMag: ¿Y cómo evoluciona el personaje? ¿Hay algún tipo de puntos de desarrollo que repartir o algo por el estilo?
R. A.: El sistema sigue la historia del *manga* original. En el cómic, entre combate y combate Ippo aprende cosas nuevas que luego pone en práctica sobre el cuadrilátero. En *VB* dejamos a un lado este aprendizaje entre combates y, en vez de ello, el personaje empieza cada enfrentamiento con una nueva situación fijada de antemano. Por ejemplo, en uno de los episodios de la serie, Ippo intenta perder peso pero no lo consigue y lo único que logra es perder masa muscular. Así que, en el juego, en ese combate, vemos a un Ippo más esmirriado.

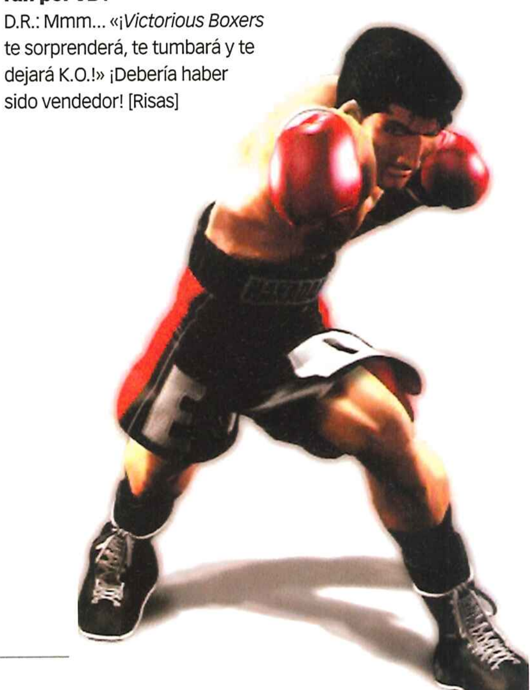
PSMag: ¿Existe algún tipo de historia paralela, aparte de la lucha por convertirse en el campeón de los pesos pluma?
R. A.: De hecho, el juego deja un poco al lado la trama argumental del *manga* original y se centra en los combates contra los boxeadores que aparecen en el cómic. Pero no sólo gira alrededor del Campeonato de los Pesos Pluma. De hecho, podríamos decir que este juego se centra en el gimnasio Kamogawa, donde está inscrito Ippo, más que en el propio protagonista. Pero esto es algo que podréis comprobar vosotros mismos si completáis el juego.

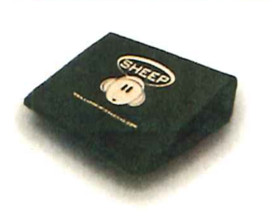
PSMag: ¿Empleásteis captura de movimientos para representar los movimientos de los boxeadores?
R. A.: No. Aunque pretendemos que los movimientos sean realistas, no queríamos supeditar la jugabilidad a los movimientos capturados, así que creamos todos los movimientos nosotros mismos. De hecho, yo mismo creé todas las animaciones en el anterior juego de boxeo en el que trabajé, por lo que ahora sabía perfectamente lo que debíamos incluir y lo que podíamos dejar a un lado. Por suerte, ahora había seis personas del equipo trabajando en ello. Entre todos, crearon más de 4.000 secuencias de animación. Impresionante, ¿no?

PSMag: ¿Qué otros juegos —no necesariamente de boxeo— os influyeron más?
R. A.: Bueno... ¡si nos remontamos unos cuantos años atrás podría pasarme horas contando cuáles son los juegos que más me han influido! [Risas] Lo cierto es que uno de mis juegos favoritos de boxeo es el *Punch Out* de Nintendo, que apareció en las recreativas en 1983. Creo que en su momento fue toda una obra maestra, ¡y era un placer jugar con dos monitores a la vez! De hecho, ¡me gustaba tanto que todavía tengo una de estas máquinas en casa!

PSMag: ¿Qué expectativas tenéis con el juego en el mercado europeo?
D.R.: Todo el mundo que ha probado *VB* le ha encantado, y ha recibido muy buenas críticas en toda la prensa. Evidentemente, si no creyéramos en el producto no nos hubiéramos interesado en él. Sinceramente, confiamos en que sea un gran éxito y llegue incluso a colocarse entre los juegos más vendidos para PS2.

PSMag: A bote pronto, ¿qué les dirías a los usuarios europeos de PlayStation2 para que se interesaran por *VB*?
D.R.: Mmm... «¡*Victorious Boxers* te sorprenderá, te tumbará y te dejará K.O.!» ¡Debería haber sido vendedor! [Risas]





PLAYSTATION EN VIÑETAS

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

Sabemos que ahora estás de vacaciones y que lo último que te apetece es que alguien te recuerde tus tareas estudiantiles. A Silvia Ruiz, la ganadora de este mes, se le ha ocurrido una curiosa forma de pasar el rato en clase. Por el bien de tus calificaciones finales, no te lo aconsejamos, pero Silvia se merece ganar una camiseta de *Final Fantasy IX* y una cartera de *Sheep*. Y los demás, a seguir dibujando, que son vacaciones y hay tiempo para todo.

OJALÁ VENIR A CLASE NO FUERA TAN ABURRIDO ...
BLA, BLA, BLA, BLA, ...
CLASE DE ANATOMÍA
SRTA. CROFT
YU JU!
SOLO HARÍAN FALTA UNOS POCOS CAMBIOS
TOC TOC
EIN ¿QUÉ HA SIDO ESO?
¡ME HA PARECIDO OIR ALGO!
UAAAA
HUM. ESTO EMPIEZA A PONERSE INTERESANTE
POR SUERTE SIEMPRE TENGO MI MAGNUM A MANO
¡MUERE MALDITO!
SE PUEDE SABER QUE ESTÁ HACIENDO USTED CON ESE ESTUCHE!
¡SALGA INMEDIATAMENTE DE CLASE!
CREO QUE NECESITO UN PSICÓLOGO ...
... O UN ARMA MÁS POTENTE

Silvia Ruiz Cámara. Berango (Bizkaia)



MOTOR BIKE
Juegos disponibles para MOTOR BIKE
Juegos de PC
Ducati
Extreme Biker
Castrol Honda
Sports Superbikes
Moto Racer
Superbikes 2000
Road Rash
Superbikes 2001
Motorhead
Motocross Madness
Honda Motocross
GP 500
Redline Racer
Pizza Conexion
Pizza Sindicate
Motocross 2001
Juegos PSX/PS2
Jeremy McGraht Supercross
ATV Quad Racers
Castrol Honda VTR
Ducati
Jetracer
California Water Sports
Moto Racer 2
Road Rash
Supercross 2000
Superbikes 2000
Road Rash: Jailbreak
X-Squad
Supercross 2001
Superbikes 2001
Motorhead
Radical Bikers
Crazy Bykers
Castrol Honda Supebikes
No Fear Downhill Mountain Bike
Championship Motocross
Extreme 500
GP 500
Suzuki Alstare
El primer simulador de motos para Playstation y PC
DUAL SHOCK
MOTORBIKE
• Gran sensación de realidad
• Angulo de giro de 180º
• Empuñaduras de goma
• 100% compatible Dual Shock Digital, Dual Shock Analógico y NEGCON (versión consola)
• Gas y freno analógicos para aceleración y frenado progresivos
• 6 luces que imitan la función de cuentarevoluciones (versión consola)
• 2 motores de vibración en la barra de control que proveen de un excelente efecto de vibración durante el juego
• 6 ajustes de sensibilidad para el giro
• Sistema de sujección de ventosas y abrazaderas
• Válido para cualquier juego que incorpore un manillar (motos de carrera, motocross, bicicletas, motos de agua, etc...)
¡ Utiliza el MOTOR BIKE con los juegos que prefieras !
Producto recomendado 1
MOTOR BIKE
recomendado por las mejores publicaciones europeas como accesorio del año
Distribuidor exclusivo para España
flexigames
FL flexiline
www.flexiline.es
c/ de l'Or, 22 Zona Ind. La Clota 08290 Cerdanyola del Vallès Barcelona Tel.: 93 594 66 00 Fax: 93 594 66 01 www.flexiline.es e-mail:software@flexiline.es

FINAL FANTASY
LA FUERZA INTERIOR



Tierra, año 2065. Invasores extraterrestres han exterminado a gran parte de la población mundial, la vida se extingue en un planeta oscuro, tétrico y moribundo. Pero no todo está perdido...¡Descubre tu fuerza interior con la última fantasía de Square y Columbia Pictures: *Final Fantasy*, la película!

La pregunta

¿En cuál de los nueve títulos de la saga de videojuegos *Final Fantasy* se basa el argumento de la película?

1.- *FF VII*
2.- *FF VIII*
3.- Ninguno

El premio

Columbia Pictures y *PlayStation Magazine* sortearán 20 lotes de toalla + gafas de sol *Final Fantasy* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta

EN LOS CINES EL 24 DE AGOSTO

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Final Fantasy, la fuerza interior*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.




DESCUBRE UNA NUEVA REALIDAD
FINAL FANTASY
LA FUERZA INTERIOR
FINAL FANTASY
LA FUERZA INTERIOR


PlayStation
the i



Italian Job 2ª parte

Este juego contiene espectaculares persecuciones a cuatro ruedas no aptas para cardiópatas

¡Exclusiva! ¡Exclusiva! Analizamos los mapas secretos de este disparate con Minis

Cuando el humo de los cigarrillos se despeja, el equipo de *PSMag* se pone a trepar por una montaña de cajas de pizza vacías y hamburguesas mordisqueadas a medio terminar. En lo alto, el premio: la última versión de *The Italian Job* aparece ante nuestros ojos. Como sabíamos de buena tinta que este juego de conducción basado en misiones del que tanto se ha hablado está a un paso de su finalización, nos dejamos caer por las oficinas de Pixelogic para examinar todos y cada uno de los detalles del que puede ser *El juego que venció a Driver*.

Se trata, ni más ni menos, de un título que te permite sumergirte en los años sesenta y vagar por las calles de Londres y Turín, además de recorrer las carreteras de montaña de los Alpes. Y aún más, puedes marcarte acrobacias escandalosas como lanzar tu Mini a toda leche por un tobogán de niños y realizar un salto espectacular, o caer 30 metros a 140 km/h sin romperte el cuello. Increíble, pero cierto. En otras palabras, estamos ante un juego disparatado, tortuoso y, por añadidura, peligroso.

De hecho, *The Italian Job* está construido a base de situaciones extravagantes y toques muy logrados pensados para que sonrías y te sorprendas al mismo tiempo. A medida que recorras zumbando las calles de la ciudad o las curvas de la montaña, te irás topando con corredores deseosos de retarte a una carrera y con conductores que han sufrido una avería y que necesitan que les des un empujoncito con tu coche. Incluso cuenta con un puñado de cámaras estáticas que muestran tus maniobras más arriesgadas.

El modo principal es, como cabía esperar, The Italian Job, que retrata los acontecimientos de la película (*Un trabajo en Italia*) y te lleva, por tanto, a embarcarte en misiones para reclutar una banda de delincuentes en Londres, llevar a cabo un sonado atraco en Turín y escapar sano y salvo a través de los Alpes. Pero no se vayan todavía, que aún hay más, mucho más...

Niveles y vehículos adicionales aparte, el equipo de programación ha creado tres niveles centrales que se combinan para crear un marco perfecto para los jugadores que se pirran por las acrobacias. Podrás recorrer a toda pastilla infinidad de retorcidas calles urbanas que muestran un sinfín de detalles de lo más nítidos y que permiten interactuar con la IA, además de varias zonas ocultas que mantendrían a Paco Lobatón entretenido una buena temporada.

Y tenemos pruebas de ello. Nos las hemos apañado para conseguir los mapas secretos de estas tres localizaciones colosales del juego y hemos pisado gas a fondo en todas y cada una de las curvas para contarte las increíbles y alquitranadas características que podrían alzar a *The Italian Job* como el juego más acelerado del año...

LOS DATOS

DISTRIBUIDOR **PROEIN**

DESARROLLADOR **PIXELOGIC**

GÉNERO **CONDUCCIÓN BASADA EN MISIONES**

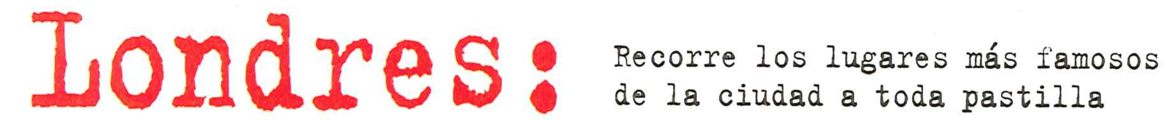
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

MÁS INFORMACIÓN **WWW.SELF-PRESERVATION.FREESERVE.CO.UK**

WWW.PIXELOGIC.CO.UK

PSMAG*55. REPORTAJE *THE ITALIAN JOB





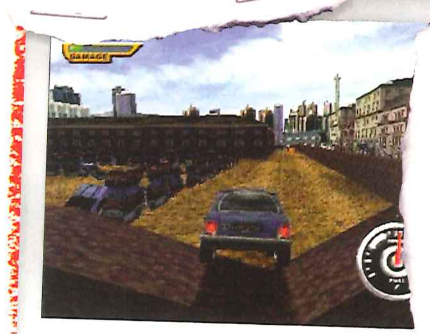
Recorre los lugares más famosos de la ciudad a toda pastilla

MEGA SALTO



Nos precipitamos de morros contra el suelo desde un edificio de varias plantas y nos estampamos a unos metros del típico autobús londinense. Incluso en el modo Free Ride el golpe es muy posible que te deje hecho fosfatina.

EL DESGUACE



Se trata de una zona oculta de lo más emocionante, a la que se accede con un salto de infarto por encima de una valla bastante alta. Una pequeña recompensa a las dotes exploratorias de *PSMag*. Es un lugar ideal para esconderse cuando te están pisando los talones. Pero, un momento... ¿cómo narices se sale de aquí?



LA HORA DEL RECREO



Un tobogán para niños se convierte en una rampa improvisada para otro salto temerario. ¿No habría sido mejor comprobar que no había ningún crío inocente suelto antes de arrasar el parque?



EL ESCUADRÓN DE LA MUERTE

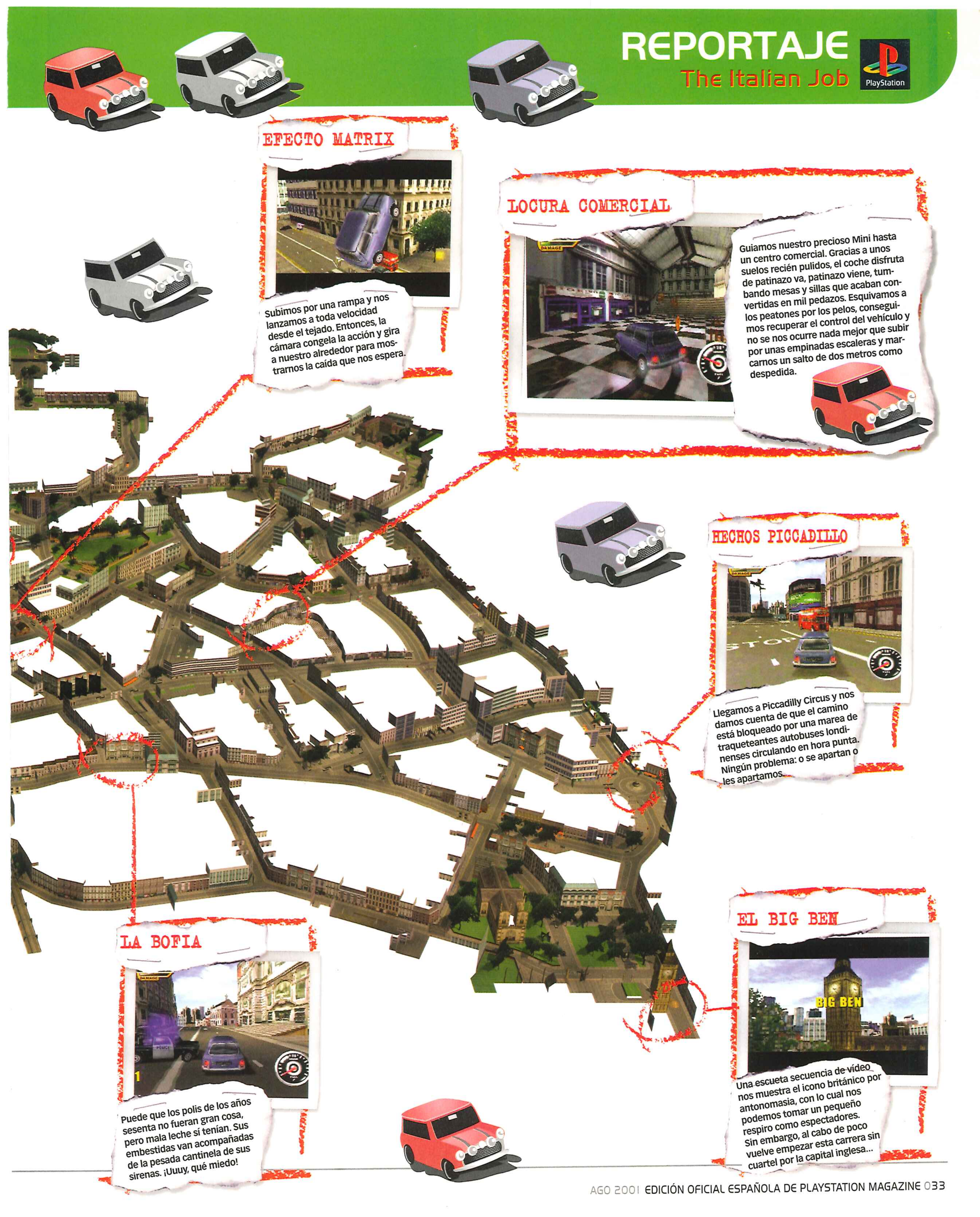


Nos equivocamos al girar y terminamos en un callejón, cara a cara con cuatro tipos con muy malas pulgas. Al vernos, dejan lo que se traían entre manos y suben a toda prisa a sus coches. De forma instintiva, damos media vuelta y aceleramos dispuestos a emprender la huida, pero los matones no tardan en alcanzarnos y empiezan a embestirnos. Nos lanzamos a todo gas por las fantásticas *boutiques* del Londres de los años sesenta. Después de una lucha sobre ruedas monumental, por fin conseguimos zafarnos de ellos y volvemos a adentrarnos en las calles principales.

CURVAS CERRADAS



Un edificio en construcción no logrará detenernos, de modo que, ni cortos ni perezosos, cruzamos a todo trapo una zona en obras cubierta de tierra para arrancar unos segundos valiosos. Taxis de Londres, ¡a ver si aprendéis!



EFECTO MATRIX

Subimos por una rampa y nos lanzamos a toda velocidad desde el tejado. Entonces, la cámara congela la acción y gira a nuestro alrededor para mostrarnos la caída que nos espera.

LOCURA COMERCIAL

Guiamos nuestro precioso Mini hasta un centro comercial. Gracias a unos suelos recién pulidos, el coche disfruta de patinazo va, patinazo viene, tumbando mesas y sillas que acaban convertidas en mil pedazos. Esquivamos a los peatones por los pelos, conseguimos recuperar el control del vehículo y no se nos ocurre nada mejor que subir por unas empinadas escaleras y marcarnos un salto de dos metros como despedida.

HECHOS PICCADILLO

Llegamos a Piccadilly Circus y nos damos cuenta de que el camino está bloqueado por una marea de traqueteantes autobuses londinenses circulando en hora punta. Ningún problema: o se apartan o les apartamos.

LA BOFIA

Puede que los polis de los años sesenta no fueran gran cosa, pero mala leche sí tenían. Sus embestidas van acompañadas de la pesada cantinela de sus sirenas. ¡Uuuy, qué miedo!

EL BIG BEN

Una escueta secuencia de vídeo nos muestra el icono británico por antonomasia, con lo cual nos podemos tomar un pequeño respiro como espectadores. Sin embargo, al cabo de poco vuelve empezar esta carrera sin cuartel por la capital inglesa...



Turín: No lo olvides, aquí conducen por la derecha, y no como esos locos ingleses

CARMINIGEDDON



Al volante de nuestro Mini virtual, nos permitimos un poco de violencia desenfrenada: el atropello de peatones. Las estrechas callejuelas de Turín son el lugar ideal para acorralar a nuestras desvalidas víctimas.

LA COSA NOSTRA



La Mafia se entera de la misión que nos traemos entre manos y decide seguirnos hasta el aeropuerto para asegurarse de que nos largamos con viento fresco. Pero como, evidentemente, no pensamos ir a ninguna parte, damos media vuelta y decidimos abrirnos camino por las buenas o por las malas. El problema es que estos tipos no son muy hospitalarios con los turistas que digamos, especialmente con los turistas que encima van de chulos. Nos devuelven golpe por golpe, de modo que ponemos toda nuestra destreza al volante para evitar que nos

TODO TERRENO



Nos lanzamos a derrapar por un caminito de tierra que conduce al aeropuerto, mientras dejamos atrás la mansión en la que nos alojamos antes del comienzo de la misión. *¡Arrivederci Torino!*



DE TEJADO EN TEJADO



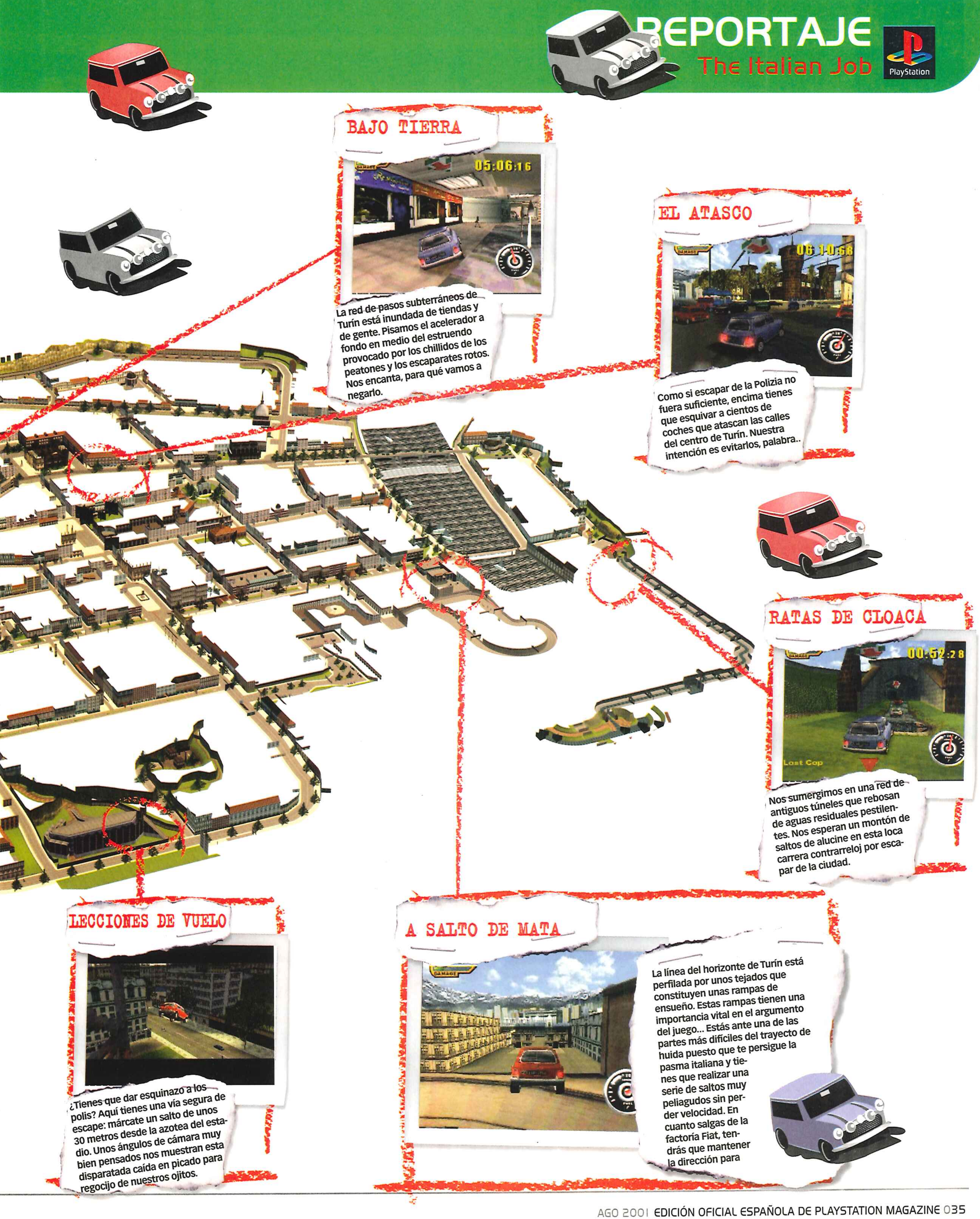
Seguimos a nuestros colegas de los Minis por lugares en los que los polis no pueden echarnos el guante y nos marcamos uno de imposibles saltos de tejado a tejado. El precipicio a nuestros pies supera los 20 metros.



CAMPANAS DE BODA



A pesar de que esta sección aún no está terminada, nos hacemos una idea de la famosa escena de la película en que se interrumpe una boda y el Mini baja como un rayo por las escaleras de la catedral de Turín.



BAJO TIERRA

La red de pasos subterráneos de Turín está inundada de tiendas y de gente. Pisamos el acelerador a fondo en medio del estruendo provocado por los chillidos de los peatones y los escaparates rotos. Nos encanta, para qué vamos a negarlo.

EL ATASCO

Como si escapar de la Polizia no fuera suficiente, encima tienes que esquivar a cientos de coches que atascan las calles del centro de Turín. Nuestra intención es evitarlos, palabra..

RATAS DE CLOACA

Nos sumergimos en una red de antiguos túneles que rebosan de aguas residuales pestilentes. Nos esperan un montón de saltos de alucine en esta loca carrera contrarreloj por escapar de la ciudad.

LECCIONES DE VUELO

¿Tienes que dar esquinazo a los polis? Aquí tienes una vía segura de escape: márcate un salto de unos 30 metros desde la azotea del estadio. Unos ángulos de cámara muy bien pensados nos muestran esta disparatada caída en picado para regocijo de nuestros ojitos.

A SALTO DE MATA

La línea del horizonte de Turín está perfilada por unos tejados que constituyen unas rampas de ensueño. Estas rampas tienen una importancia vital en el argumento del juego... Estás ante una de las partes más difíciles del trayecto de huida puesto que te persigue la pasma italiana y tienes que realizar una serie de saltos muy peliagudos sin perder velocidad. En cuanto salgas de la factoría Fiat, tendrás que mantener la dirección para



Los Alpes: La muerte acecha en cada curva durante tu vertiginosa huida por los pasos de montaña

LOS AUTOS LOCOS



Una breve secuencia de vídeo muestra cómo los Minis se despeñan por los valles alpinos que rodean Turín desde el autobús de pasajeros reconvertido. ¿Destruir las pruebas nosotros? ¡Pero qué dices!

LLUVIA ROCOSA



El peligro que supone viajar a través de las sinuosas carreteras de montaña aumenta considerablemente gracias a la amabilidad de las rocas que se desprenden. En un movimiento desesperado, derrapamos de costado para esquivar una roca traicionera.

ESTRELLAS ESTRELLADAS



Se nos va el pie con el acelerador y nos estampamos contra un costado de la montaña. Resultado: el deprimente espectáculo de los cristales rotos y el metal retorcido y un autobús que no llegará a la hora.

REUNIÓN GENERAL



Nos reunimos con el resto de delincuentes y nos lanzamos, raudos y veloces, a la victoria. Y la victoria tiene lugar en la falda de los Alpes, donde finalmente conseguimos entrar en la autopista.

EL FINAL (BUENO, CASI)



Con los alegres compases de la banda sonora original resonándonos en los oídos, nos acercamos a Suiza, nuestra preciada libertad. Todo va sobre ruedas hasta que el dichoso trasto empieza a derrapar...

EL BUS VOLADOR



Localizamos una espeluznante *chicane* que nos espera más arriba y nos preparamos para pegar unos cuantos giros con el freno de mano. De repente, un sabelotodo de Pixelogic nos grita: «¡Sáltatela, sáltatela!». Así que no nos queda otra opción.

GRAN TURISMO



Nos abrimos paso por una serie de túneles que nos conducen a nuestra ruta de escape. ¡Caramba! Por la ventana, a lo lejos, podemos contemplar los dichosos Alpes en todo su esplendor. Precioso.

VISTA CENITAL



También pudimos echarle una ojeada a un subjuego en 3D con vista cenital (que tiene un parecido estremecedor con *Grand Theft Auto*) que se podrá desbloquear en el juego final. Tu misión será cargarte el mayor número posible de conos en una carrera contrarreloj. Resulta muy divertido y algunos conos tienen formas la mar de curiosas. Desgraciadamente, los chicos de Pixelogic son tipos serios y no cayeron en la tentación de usar los conos para incluir bromas obscenas...

Más de 100 Planes de Formación.



Cultura
- Graduado Escolar
- Acceso a la Universidad mayores de 25 años
- Acceso a Ciclos Formativos Grado Medio

Idiomas
- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso

Azafatas
- Azafata de Congresos y Relaciones Públicas

Cocina y Hostelería
- Cocina Profesional
- Hostelería
- Camarero - Barman

Inmobiliaria
- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Fincas
- Dirección y Gestión de Agencias Inmobiliarias
- Marketing Inmobiliario
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias

Fotografía, Ilustración y Redacción
- Fotografía
- Aerografía
- Dibujante de Moda
- Dibujo
- Dibujante de Cómics
- Escritor

Música
- Guitarra
- Teclado electrónico
- Solfeo
- Acordeón

Oposiciones
- Agente de Justicia
- Profesor de Autoescuela
- Auxiliar de Justicia
- Oficial de Justicia

Otras profesiones
- Bibliotecario y Documentalista
- Investigación Privada

Informática y Empresas
- Dominio y Práctica del PC (Windows 98)
- Secretariado Informático
- Secretariado de Idiomas
- Asesor Fiscal
- Asesoría Laboral
- Técnico en Recursos Humanos
- Contabilidad NUEVO
- Análisis de Balances
- Administración de Empresas
- Dirección Financiera
- Auxiliar Administrativo

Calidad, Riesgos Lab. y Medio Ambiente
- Título Oficial de Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales (Prevecón)
- Técnico en Calidad
- Técnico en Gestión Ambiental NUEVO
- Técnico en Protección Civil

Marketing y Ventas
- Técnicas de Venta
- Marketing y Dirección Com.
- Gestión de Comercios y Supermercados
- Telemárketing
- Cómo escribir y hablar bien para convencer
- Psicología y Marketing para Comerciales
- Marketing para Internet NUEVO

Especialidades Sociosanitarias
- Auxiliar de Farmacia
- Aux. de Enfermería NUEVO
- Auxiliar de Jardín de Infancia
- Auxiliar de Ayuda a Domicilio
- Auxiliar de Puericultura
- Auxiliar de Geriatría
- Aux. de Rehabilitación
- Técnico en Animación Geriátrica
- Dietética y Nutrición NUEVO

Cuidado de los Animales
- Aux. de Clínica Veterinaria
- Peluquería y Estética Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Adiestramiento Canino
- Psicología Canina y Felina
- Aux. Veterinario de Animales de Granja NUEVO

Formación en Terapias Complementarias (FTC)
- Monitor de relajación y superación personal
- Naturopatía NUEVO
- Herbodietética NUEVO
- Acupuntura NUEVO

Decoración y Manualidades
- Monitor/a de Manualidades
- Manualidades especialista en madera
- Escaparatismo
- Decoración Profesional

Belleza y Moda
- Peluquería
- Esteticista
- Modista
- Diseño de moda

Deporte y Salud
- Monitor de Aeróbic
- Preparador Físico y Deportivo
- Monitor de Gimnasio
- Quiromasajista
- Masaje Shiatsu

Electricidad, Fontanería y Mecánica
- Carné de instalador Electricista
- Fontanería NUEVO
- Mecánica
- Técnico de Mantenimiento

Electrónica
- Electrotecnia y Electrónica
- Radiocomunicaciones
- Técnico en TV

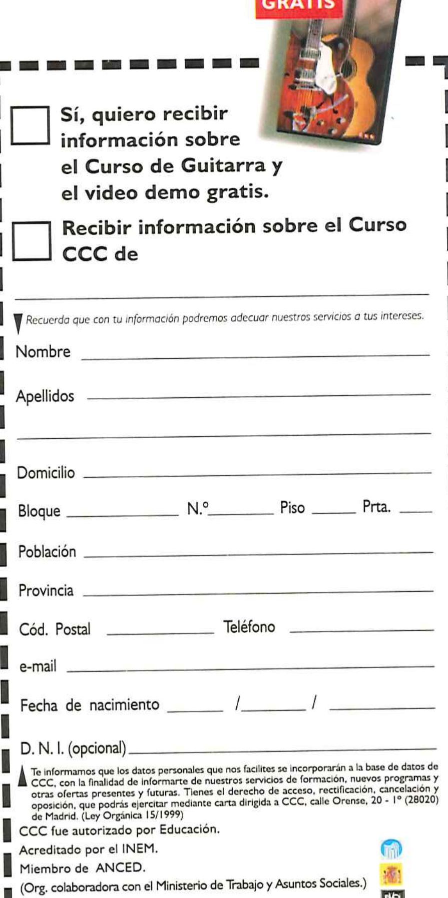
Programas en Soporte CD Rom
MANTENIMIENTO INDUSTRIAL: Electrónica, Hidráulica, Neumática, Electricidad Industrial, Autómatas, Electrónica de Potencia,

- Preparación para el Título Oficial.
- Vídeos
- Equipos de Prácticas
- Prácticas Optativas



Con el Curso recibirás gratis una guitarra clásica, o una eléctrica con un impresionante descuento. Tu eliges.

Algunos te ofrecerán **tocar la guitarra** de oído. En CCC aprenderás viendo y oyendo. Con un revolucionario método con Cd's y vídeos, que asegura cada paso que das. **¿Quieres ver cómo aprenderás?** Pídenos el vídeo demostrativo gratis. ¡Cree en tí mismo!



Sí, quiero recibir información sobre el Curso de Guitarra y el video demo gratis.

Recibir información sobre el Curso CCC de ______

Recuerda que con tu información podremos adecuar nuestros servicios a tus intereses.

Nombre ______

Apellidos ______

Domicilio ______

Bloque ______ N.º ______ Piso ______ Prta. ______

Población ______

Provincia ______

Cód. Postal ______ Teléfono ______

e-mail ______

Fecha de nacimiento ____ / ____ / ____

D. N. I. (opcional) ______

Te informamos que los datos personales que nos facilites se incorporarán a la base de datos de CCC, con la finalidad de informarte de nuestros servicios de formación, nuevos programas y otras ofertas presentes y futuras. Tienes el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrás ejercitar mediante carta dirigida a CCC, calle Orense, 20 - 1º (28020) de Madrid. (Ley Orgánica 15/1999)

CCC fue autorizado por Educación.
Acreditado por el INEM.
Miembro de ANCED.
(Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.)
Certificado de Calidad ISO 9001.

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA

FEG

Infórmate
902 20 21 22
www.centroccc.com

CCC
Sí, quiero

BOLSAS OFICIALES

El verano... Bella palabra, hermosa estación en la que todo se vuelve itinerante: tú del pueblo a la playa, de la playa al campamento, del campamento a casa de los abuelos... ¿Y qué es lo que nunca falta en tu equipaje? Una caja de aspirinas, los libros de las asignaturas que tienes que recuperar en septiembre y que sólo abrirás a partir del 25 de agosto y, ¡cómo no!, tu Play. Llévala con cuidado, es tu mejor compañera.

PSONE



La pregunta

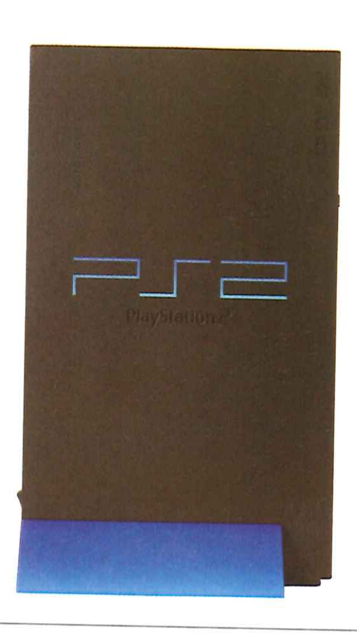
¿Cuánto pesa una PSone?

1. 550 gramos
2. 1.050 gramos
3. 4.000 miligramos

El premio

Sony y *PlayStation Magazine* sortearán 40 bolsas oficiales —20 de PSone y 20 de PlayStation 2— entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta

PS2



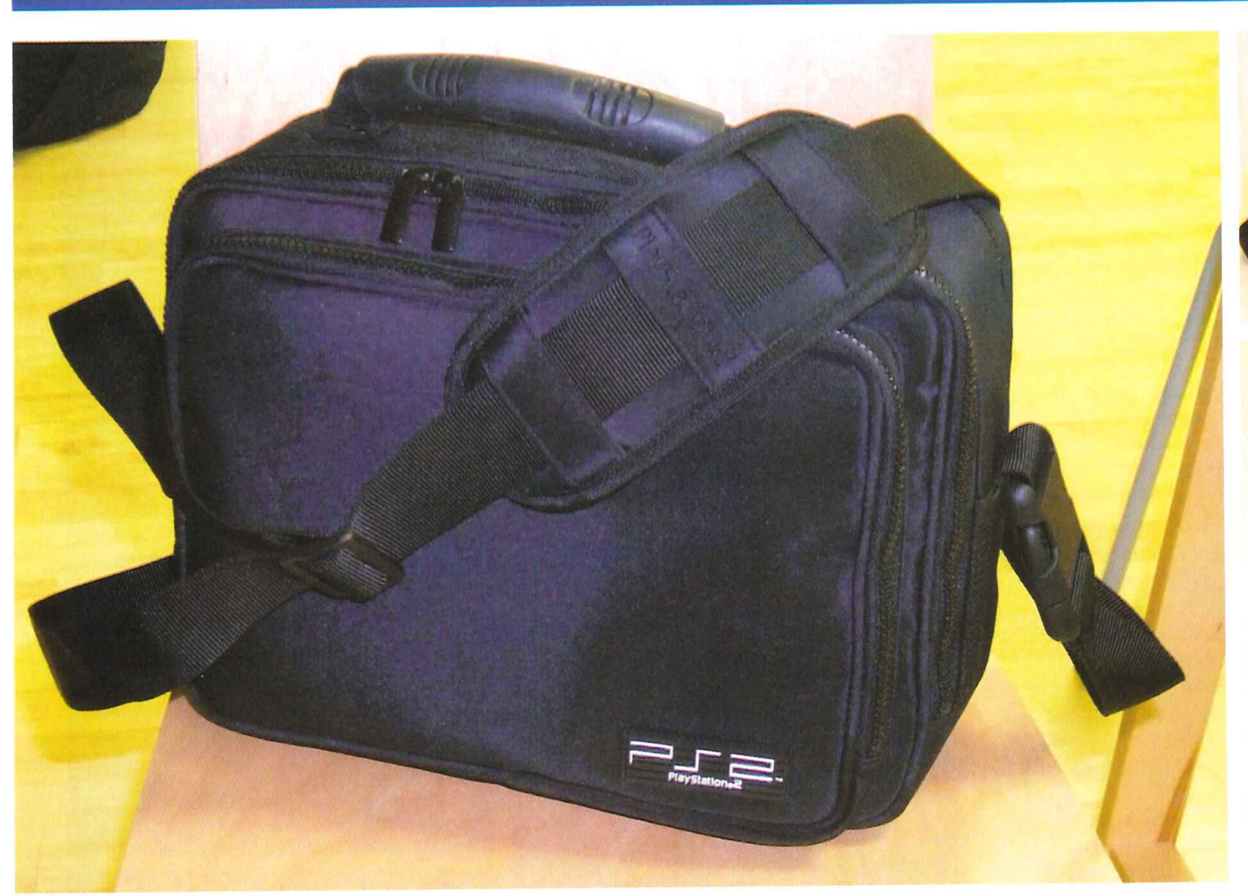
La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO Bolsas oficiales PSone y PS2
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. **Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.**
2. **No existen premios en metálico alternativos.**
3. **Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.**
4. **El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.**
5. **El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.**
6. **La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.**


PS2
PlayStation®2








PS one

DISPONIBLE SEPTIEMBRE
DISTRIBUIDOR INFOGRAMES
WEB WWW.ES.INFOGRAMES.COM

TINTIN OBJETIVO AVENTURA

El superhéroe (?) belga más famoso y divertido (?) por fin debuta en PlayStation



En las secuencias de vídeo aparecen todos los personajes de la serie

¿UN TARZÁN BELGA?

- Niveles con gráficos 3D y acción en *scroll*
- Niveles extra protagonizados por Milú
- Niveles de carreras con toda clase de vehículos

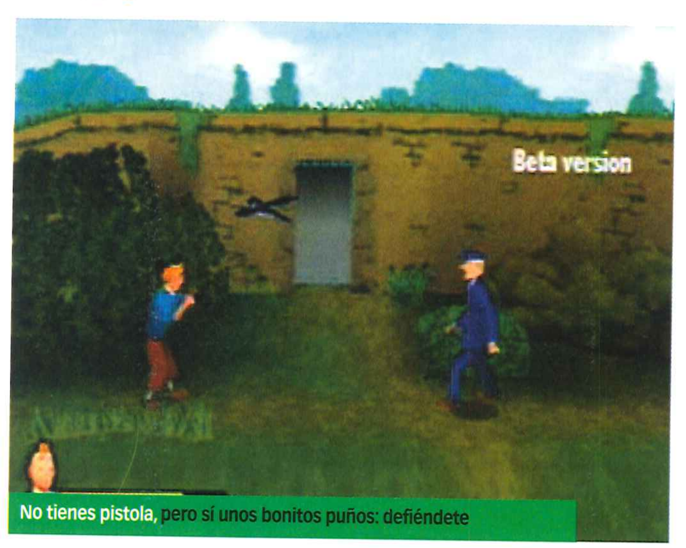


Ante un juego como éste, alguien que tenga cierta edad se haría una pregunta como «¿Por qué hasta ahora *Tintin* no había protagonizado un juego en PlayStation?». Sin embargo, la pregunta que se harían la mayoría de los usuarios de PSone sería muy diferente. Algo así como «¿Tintin, quién es ése?».

Nos haría falta realizar un sondeo en condiciones para obtener datos exactos, pero básicamente, podemos aventurarnos a adivinar que... quedan vivos pocos usuarios de PSone que a su vez sean *fans* de Tintin. Todos bastante mayorcitos, tirando a decrépitos (somos un buen ejemplo de esto).

Sin embargo, por lo que hemos visto de *Tintin Objetivo Aventura,* parece que se trata de un juego dirigido a los usuarios más jóvenes de PSone. Un plataformas ultrapacifista y totalmente antiviolento que retoma casi al milímetro todas las ideas de *Tarzán,* el juego de Disney que analizamos en *PSMag 36*. Un plataformas en *scroll* con gráficos en 3D basado en los saltos, la recolección de ítems y los obstáculos o enemigos que esquivar que ya viste en *Tarzán*. De hecho, si no fuera por los personajes de la popular serie de cómics y dibujos, podría decirse que *Tarzán* y *Tintin Objetivo Aventura* son casi el mismo juego. Aunque a *Tintin* todavía le hacen falta un buen puñado de cuadros por segundo para funcionar tan bien como el título de Disney...

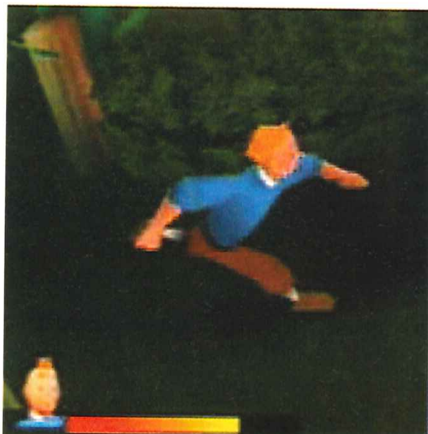
«Para evitar a los pájaros que se abalanzan sobre ti, cuentas con una cámara de fotos»



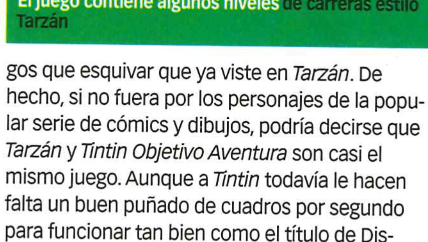
No tienes pistola, pero sí unos bonitos puños: defiéndete



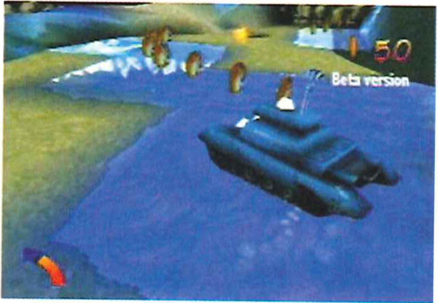
Aunque la acción es en *scroll*, la cámara a veces se mueve un poco







El juego contiene algunos niveles de carreras estilo Tarzán





También como en *Tarzán,* aquí se intercalan algunos niveles estilo «carreras» entre los niveles normales de plataformas en *scroll,* y algunos niveles extra protagonizados por Milú, el fiel terrier de Tintin. Así, tan pronto estarás navegando con una barca a motor por un río lleno de rocas y troncos, recogiendo ítems, como te verás a ti mismo convertido en perro y escarbando el suelo en busca de huesos para obtener puntos.

Pero, durante la mayor parte del juego, te limitarás a saltar plataformas, escalar paredes y árboles, y esquivar enemigos u obstáculos. Para evitar a los pájaros que se abalanzan sobre ti, por ejemplo, cuentas con una cámara de fotos. Si un cuervo se acerca peligrosamente a tu cabeza, en lugar de lanzarle una fruta como hacías en *Tarzán* le podrás echar una foto para deslumbrarlo con el *flash* de la cámara. También podrás acabar con los enemigos humanos a base de puñetazos, claro, pero ¡nada de armas!

Como habrás adivinado ya, la mecánica de juego de *Tintin* está claramente dirigida a los más jovenzuelos e inexpertos. Esto es lo que no entendemos: ¿qué sentido tiene un juego protagonizado por un personaje de cómic de hace veinte años dirigido a un público al que ni siquiera le sonará la palabra «Tintin»? Bueno, quizá estemos exagerando...



TINY TOONS
LA GRAN AVENTURA DE PLUCKY

Si eres un incondicional de los Tiny Toons, vuelves a estar de suerte. Virgin exprime ahora la licencia...


Éste eres tú. Qué guapetón...

TONTERÍAS

- Cuando haces algo indebido, el público se ríe a carcajadas, como si fuera un capítulo de la serie de dibujos animados.
- Aunque es una aventura gráfica, los escenarios son en 3D
- Consigue la máquina del tiempo para... ¿poder hacer los deberes?



Nada como el argumento de un juego de los Tiny Toons para levantar el ánimo. Atención: Plucky, el pato verde de la serie de dibujos, ha olvidado hacer los deberes para el cole. Todos sus amigos los han hecho, pero Plucky no se acordó... ¿Qué puede hacer ante semejante problema? Pues algo muy fácil: construir una máquina del tiempo para retroceder al día anterior y, así, poder hacer los deberes antes de ir a clase en el presente. Seguro que tú habrías pensado en la misma solución si te vieses en una situación así...

Virgin repite con *La gran aventura de Plucky* la fórmula de *Bugs Bunny & Taz Time Busters*, la aventura gráfica en 2D que analizamos en *PSMag 47*. No obstante, *La gran aventura de Plucky* ha optado por escenarios tridimensionales, tal vez en busca de un resultado más dinámico e interactivo (la verdad es que *Bugs Bunny & Taz* dejaba mucho que desear en cuanto a jugabilidad...). Como te contábamos, Plucky necesita construir una máquina del tiempo para retroceder al día anterior y hacer sus deberes antes de ir a clase. Esta máquina del tiempo consta de cinco piezas, escondidas en alguna parte de los cinco mundos del juego. Para encontrarlas, deberás superar toda clase de pruebas y resolver infinidad de puzzles.

«Plucky dirá algo sobre cada cosa y recogerá los ítems que le parezcan útiles o importantes»







Textos, textos y textos. Menos mal que estarán en castellano


Busca ítems por el escenario y úsalos donde corresponda



Tus amigos te ayudarán a buscar las piezas de la máquina del tiempo

La mecánica de juego, por lo tanto, es relativamente simple: acercarte a todo lo que veas y explorarlo. Plucky dirá algo sobre cada cosa —mediante textos en pantalla, en forma de bocadillos de tebeo— y recogerá los ítems que le parezcan útiles o importantes. Sólo tienes un determinado número de bolsillos, así que a veces tendrás que desechar objetos que no sirvan para nada. Max y Elvira son tus «enemigos». Ambos quieren jugar contigo, y por eso, al verte intentarán abrazarte con fuerza... ¡Deberás evitarlo! Aunque no te dejarán en paz en todo el juego, los pesados.

La presentación y el aspecto de *La gran aventura de Plucky* son mejores que en el juego de Bugs & Taz, gracias a la tridimensionalidad de los gráficos, pero... ¿el juego resultante será mejor? Si *Bugs & Taz* pecaba de corto y simple, *La gran aventura de Plucky* podría pecar de monótono y excesivamente pesado. La cantidad de textos en pantalla que deberás leer será terrible —y además, sin traducir,—, y la solución de los puzzles no siempre es tan evidente como parece. Habrá que esperar a ver la versión final para decidir cuán divertido es buscar un objeto durante horas por el minúsculo escenario para, después, comprobar con sorpresa que dicho objeto no sirve para lo que parece...

LANZAMIENTO OCTUBRE
DISTRIBUIDOR SONY
WEB DISNEY.GO.COM/DISNEYINTERACTIVE/FLASH/INDEX.HTML

DISNEY'S ATLANTIS

DISNEY Y PSONE TIENEN UN VÍNCULO ESPECIAL. SON COMO TOM Y JERRY, COMO MORTADELO Y FILEMÓN, COMO SEVEN Y LEVEN...

ATENCIÓN

- Cinco personajes jugables, cada uno con sus propias habilidades
- Niveles submarinos y subterráneos
- Un ataque especial propio de cada personaje



Película de Disney es igual a: ofertas especiales con regalos de la película en Burguer King, camisetas y pósters en los centros comerciales, publicidad en todas partes, anuncios en los cines, antes de otras películas que no tienen nada que ver... Pero ante todo, «Película de Disney» siempre es lo mismo que «Juego para PSone de la nueva película de Disney». Esta vez casi han coincidido en el mercado dos películas/juegos: *El Emperador y sus Locuras* (ya estrenada) y *Atlantis* (próximamente en los mejores, regulares y peores cines). Pero bueno, no temas, porque no vamos a comentarte aquí las películas. Lo que sí podemos decirte es algo sobre sus correspondientes juegos: *El Emperador y sus Locuras* es genial; *Atlantis,* no tanto.

Disney's Atlantis —el juego— es un caso claro de «imagen corporativa», un producto que forma parte de un «todo» alrededor del estreno del film con el mismo nombre. Éste no pretende ser un buen juego, ni Eurocom ha contado con el motor gráfico, el tiempo y el dinero necesarios para hacer tal cosa. *Atlantis* es exactamente como te imaginarías un juego de aventuras hecho con prisas: gráficamente paupérrimo, con todos los personajes de la película —cada uno con sus propias habilidades, necesarias para superar obstáculos específicos de cada misión—, dotado de una cámara que parece pensada para volverte loco... Por supuesto, el control es terrible, y los puzzles —constantes— son siempre del estilo «¿dos y dos? ¡Cuatro, muy bien!». La posibilidad de cambiar de personaje según lo requieran las circunstancias no es una novedad especialmente interesante. Lo de buscar por el escenario de cada nivel las letras de la palabra «Atlantis» para desbloquear secuencias de vídeo tomadas de la película empieza a ser una costumbre recalcitrante de Disney... Y la posibilidad de conducir un submarino y disparar torpedos a las minas submarinas ya existía incluso en *El Grinch*.

Atlantis ofrece, básicamente, lo que puedes imaginar sin el menor esfuerzo: secciones de plataformas facilísimas —que se complican por los problemas de cámara y de control, por supuesto—, infinidad de puzzles a base de interruptores, puertas cerradas, puertas abiertas, alguien diciéndote por radio lo que tienes que hacer en todo momento como si fueras tonto, etc. Éste podría ser un buen «ejercicio» para iniciar a un jugador jovenzuelo en el arte de las aventuras —«Mira, hijo, si aprietas ese interruptor, seguro que se abre la puerta cerrada que hay justo al lado...»—, pero nada más. Insistimos: imagen corporativa.

«Cada personaje tiene habilidades propias»



La radio sirve para cambiar de personaje y como *checkpoint*



Éste es Milo, el protagonista de la película, pero hay más personajes jugables





Puedes escalar, como en casi cualquier juego de aventuras



Los vídeos, como siempre, proceden de la película

RUGRATS TOTALLY ANGELICA

HAY RUGRATS, Y RUGRATS. ESTÁ CLARO QUE ANGELICA ES MUCHO MÁS GUAPA QUE LOS DEMÁS, Y MERECE UN JUEGO PROPIO...

PONTE GUAPA

- Consigue puntos para comprar ropa, joyas, complementos...
- Visita todos los pisos y tiendas del centro comercial
- Demuestra que, además de guapa, eres lista, rápida, hábil, ágil, etc.

Si eres muy, muy joven, tienes una PSone, quieres un nuevo juego de los Rugrats y, además, eres una chica, estás de suerte: ¡N-Space ha hecho un juego sólo para ti! Olvídate de Barbie y todas esas pijas estiradas de una vez por todas. Angelica, la más guapa y lista de los Rugrats, te ayudará mejor que nadie a sentirte realizada. ¿Aprendiendo cosas? Pues no. ¿Educándote? Tampoco. ¿Aconsejándote sobre tu futuro para que seas una chica responsable de mayor? No exactamente... Angelica va a enseñarte algo mucho más constructivo: ¡cómo ponerte guapa!

Resulta que nuestra chica preferida, después de pasarlo en grande en París, ha decidido ir de compras a un enorme centro comercial. Allí podrá conseguir nuevas prendas de vestir, algunos complementos —sombreros, bolsos, etc.— y joyas con las que enmarcar su indiscutible belleza natural. ¡Angelica es una chica moderna, cuida su aspecto! Aunque, en lugar de dinero, lo que se usa en el mundo de los Rugrats para comprar ropa son puntos. Qué suerte.

En el particular centro comercial de *Rugrats Totally Angelica,* hay infinidad de «tiendas», pero en ellas no se compra: se juega. Cada «tienda», en realidad, es un minijuego diferente, más o menos como sucedía en *Rugrats en París*. A medida que superes pruebas, obtendrás puntos con los que comprar un poco de todo —para estar más guapa— y poder acceder a las demás plantas del centro comercial, ya que necesitas un cierto «grado de belleza» para cada piso. Seis pisos en total y un máximo de 999 puntos para hacer que Angelica esté «FABULOSA» y se termine el juego. Suena bien, ¿eh?

«Cada tienda es, en realidad, un minijuego diferente»

Las pruebas que superar son más o menos las que ya estás acostumbrado a ver en los juegos de los Rugrats: puntería, habilidad, rapidez... Aunque esta vez los chicos de N-Space han añadido más minijuegos de agilidad mental, en los que hay que memorizar cosas o pensar rápido en un tiempo limitado; y el tema principal en la mayoría de los minijuegos es la belleza, la forma de vestir, la moda... ¡Hay que cuidarse, guapa! Por lo demás, y aparte del hecho de que Angelica sea la única protagonista del juego, *Rugrats Totally Angelica* no parece contener grandes novedades. Los mismos gráficos de siempre —pobres, muy pobres—, minijuegos parecidos a los de siempre, los problemas de control y cámara de siempre... Pero, si eres una joven chica amante de los Rugrats, seguro que puedes superarlo.



¿Tienes buen ojo? Memoriza el aspecto de esta chica y vístela igual después


Angelica es la más guapa de los Rugrats, siempre lo hemos dicho



Supera minijuegos para conseguir puntos con los que comprar ropa


Nada como un centro comercial para pasarlo en grande con la tarjeta de crédito de papá

BLOODY ROAR 3



Los luchadores más bestias de PlayStation no querían perderse la fiesta de los 128 bits de PS2 y han regresado al universo poligonal más bestias que nunca. No es que peguen más fuerte que otros o sean especialmente violentos, es que son los únicos luchadores humanos capaces de transformarse en bestias que las sueltan como tales. No te pierdas las espectaculares transformaciones de los personajes, ni su especial encanto humano-bestia. Al fin y al cabo, todos tenemos un lado animal, ¿no?



La pregunta

Uno de estos tres personajes no aparecía en los dos anteriores *Bloody Roar* y, de hecho, es el único personaje nuevo del juego. ¿Sabrías decirnos cuál es?

1.- Xion el No-Nato

2.- Yugo el Lobo

3.- Stun el Insecto

El premio

Virgin y *PlayStation Magazine* sortearán 25 juegos promocionales entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta



HUDSON

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Bloody Roar 3*
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.









CÓMO PUNTUAMOS

10 Reservado para los juegos perfectos.

9 Espléndido y totalmente recomendable.

8 Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.

7 Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.

6 Tiene algún fallo, pero es un buen juego.

5 Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.

4 Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.

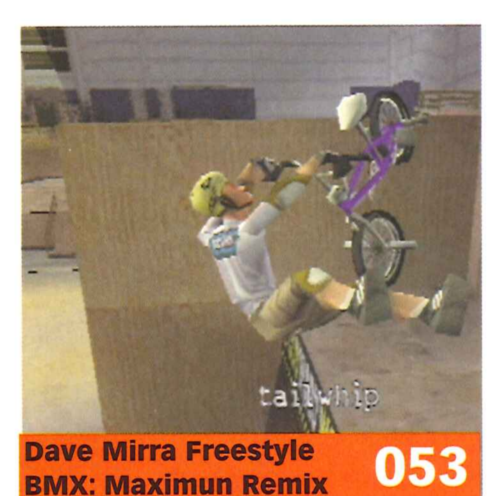
3 Bastante malo. Resulta entretenido durante un par de horas.

2 Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.

1 Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

REVIEWS

INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMAG*



Dave Mirra Freestyle BMX: Maximun Remix **053**



Megama Legends 2 **054**

Nicktoons Racing **056**



Technomage **057**

JUEGO DEL MES



WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES 048

«¿Recuerdas la persecución policial a O.J.Simpsons retransmitida en tiempo real y en directo? Y ahora imagina un *Alerta 112* muy yanqui, mézclalo bien y... ¡*voilà*!»

REVIEWS PS1

¡MÁS! •¡MÁS! •¡MÁS! •¡MÁS! •¡MÁS!



DATOS

DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **6.490**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **UDS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+16**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

DRIVER
***PSMag29*, 9/10**
El juego de coches por antonomasia. Eso sí, nada de pistolas

DRIVER 2
***PSMag47* , 10/10**
Un *Driver* mejorado, actualizado y más divertido, si cabe. Pero sigue sin haber pistolas...

«Altas dosis de acción pura y dura y misiones que te obligarán a repetir una y otra vez»

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

¿Te apetece recorrer las calles en un coche de policía y bien armado? A nosotros también...

Como es bien sabido, los *reality shows* llevan tiempo inundando nuestras horas televisivas. Desde *Gran Hermano* a *Impacto TV,* pasando por *Historias de hoy, Sabor a ti* y el insuperable *Tómbola*, estos días es difícil encender la tele sin entrometerse en la vida privada de alguien.

Es de suponer que las versiones estadounidenses de cualquiera de estos programas serán diez veces más bestias, irrespetuosas y desproporcionadas que las nuestras. En el país del Tío Sam, puedes entretenerte con «joyas» televisivas del tipo *Busted On The Job* (en el cual aparecen, entre otras, imágenes tomadas en un circuito cerrado de TV que muestran lo que los camareros hacen con la comida de los clientes que les caen mal.¡Puagh!), *I Want A Divorce* (una de divorcios de lo más escabrosa), además de otros cientos de programas de polis rebosantes de violencia y que te dejan patidifuso, incluido el que ha inspirado este juego: *World's Scariest Police Chases.* La premisa, tanto del programa de la tele como del juego, es bien sencilla: perseguir a delincuentes en un coche de policía, atraparlos y llenarles la sesera de plomo.


Apatrullando la ciudad. Sirenas, disparos, neumáticos chirriando... Es el paraíso del videojuego

«Te ofrece una de las emociones más bestiales de todo el planeta»

LÍNEA 666
Súbete al bus de combate
El autobús es uno de los vehículos secretos que puedes desbloquear. Es divertido, pero no muy útil para tu trabajo, ya que es enorme y lentísimo.

Lo primero que se te pasará por la cabeza cuando empieces a jugar a *World's Scariest Police Chases* será: «Mmm, me recuerda un pelín a *Driver*» (y, evidentemente, a *Driver 2*). Y cuando lleves ya un buen rato jugando seguirás pensando lo mismo. El caso es que estamos ante el mayor, ejem, «homenaje» a *Driver* que te puedas imaginar. Los coches se manejan como en *Driver,* los malos conducen igual que lo hacen en *Driver,* las localizaciones son un calco de las de *Driver.* La parte principal del juego se centra en las misiones, como en *Driver,* y también existe la opción de darte una vuelta en coche, sin más... como en *Driver.*

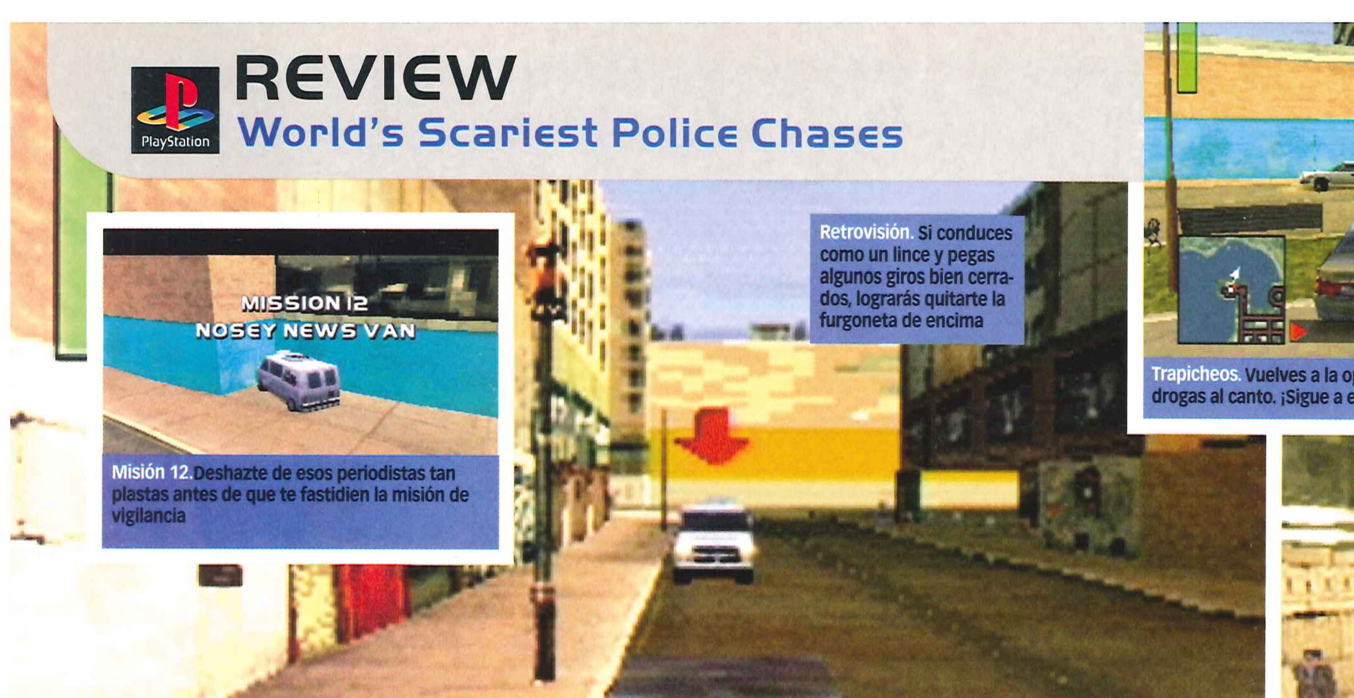
PUEDES...



● PERSEGUIR AL PERSONAL
Métete en el coche y pisa el acelerador. Si te mantienes pegado al coche del delincuente, aumentará su barra de estrés, como se puede apreciar en la parte inferior de la imagen que tienes arriba. Un aspecto muy logrado es que, si enciendes la sirena, conseguirás que su barra de estrés aumente el doble de rápido. Lo único que tienes que hacer es esperar a que la barra llegue al límite. Entonces, el delincuente se detendrá y tú tendrás el arresto que buscabas. Un trabajo bien hecho.

Sin embargo, la gran diferencia entre *Driver* y *WSPC* radica en la actitud. Mientras que en *Driver* predominaban los gángsters de alta alcurnia y los malos te amenazaban sin alzar la voz, en *World's Scariest Police Chases* nos encontramos con una acometida más contundente y simplona, con unos polis paletos que no paran de gritar. Y puede que sólo por eso ya sea mejor que *Driver.*

De hecho, *WSPC* es una pasada. Es pura diversión, sin más complicaciones. Rezuma jugabilidad y te ofrece una de las emociones más adrenalínicas del planeta: poder realizar persecuciones a toda pastilla al volante de un coche de policía armado. Sí, has leído bien, armado. Si *WSPC* aventaja en algo a *Driver* es, sobre todo, en los tiroteos. Dependiendo de la situación, puede que tu comisaría te autorice a utilizar las armas. Una vez estés autorizado, puedes ir a saco con una pistola, una escopeta, un

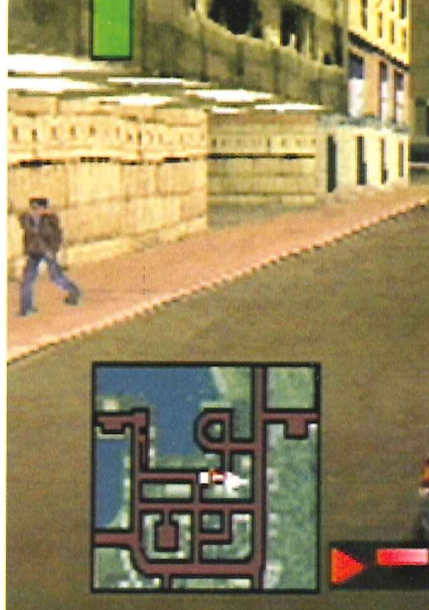


Misión 12. Deshazte de esos periodistas tan plastas antes de que te fastidien la misión de vigilancia

Retrovisión. Si conduces como un lince y pegas algunos giros bien cerrados, lograrás quitarte la furgoneta de encima



Trapicheos. Vuelves a la operación de vigilancia y hay tráfico de drogas al canto. ¡Sigue a ese coche! Y rapidito...





Gran Turismo. Puedes desbloquear escenarios como éste y usarlos como punto de partida para tus garbeos por la ciudad



M16, y en un par de niveles incluso dispones de un lanzacohetes para intentar impedir que el delincuente se te escape de las manos.

La primera misión es ideal para comprobar lo divertido que resulta *WSPC* desde el principio. La voz en *off* te informa (en inglés, eso sí) de la presencia de un conductor borracho en una zona residencial. Lo divisas zigzagueando en medio de la carretera, poniendo en peligro las vidas de los peatones con su conducción temeraria.

Te han encomendado su detención y, después de recorrer las calles en una carrera demencial, logras alcanzarlo. Enciendes la sirena, confiando en que se detenga... ¡pero no!, sale disparado en dirección al centro de la ciudad y sólo tu obstinada persecución entre el tráfico congestionado y los peligrosos cruces podrá evitar un accidente muy feo.

El principal motor de este juego son sus misiones, ya que cuenta con un total de 20, aunque por desgracia las diez horas de juego que suponen saben más bien a poco. Las primeras cuatro misiones son de entrenamiento, y te explican con todo detalle cuáles son los controles que necesitarás y las estrategias que te serán de utilidad durante el juego.

Las 16 misiones restantes se caracterizan por su fascinante diversidad. Algunas son meras misiones de persecución, donde lo único que tienes que hacer es pisarle los talones a los sospechosos hasta que su barra de estrés azul se ponga al límite y paren. Sin embargo, en otros casos te verás inmerso en carreras llenas de disparos a las que sólo pondrá punto final la inmovilización física del coche al que persigues. En algunos niveles, dispones de un tiempo límite para recoger las pruebas que lanzan desde su coche los delincuentes. También hay misiones donde se cambian las tornas y tú eres el perseguido, como aquella en la que debes llevar a un confidente a los tribunales sin que te alcancen esos dos inmensos coches negros de la mafia, o como en la misión en que has de escoltar una ambulancia por toda la ciudad a través del tráfico en plena hora punta sin que se muera el paciente, víctima de un accidente de tráfico. También hay misiones más innovadoras, como una en la que un terrorista chalado ha colocado tres bombas y tienes un tiempo límite para encontrarlas y desactivarlas. O esa en la que te enfrentas a dos pirados

EL COCHE DEL MALO

¡Siga a ese coche!

Siempre hay un malo por excelencia, claro. En este caso, un terrorista chiflado que aparece en tres misiones. Aquí le tenemos, huyendo de la cárcel en un coche blanco. ¡Hay que atraparlo ya! Y a ser posible, con el uso de la fuerza. Te dejamos elegir los detalles.

PUEDES...



● DISPARAR AL PERSONAL

Hay ciertas misiones en las que está permitido el uso desmedido de la fuerza. Elige el arma que prefieras para imponer la ley (¿pistola? ¿rifle? ¿escopeta, quizás?) y fija tu objetivo. Luego, vacíale el cargador hasta que pare el coche.

«Por increíble que parezca, todas las misiones están basadas en situaciones reales

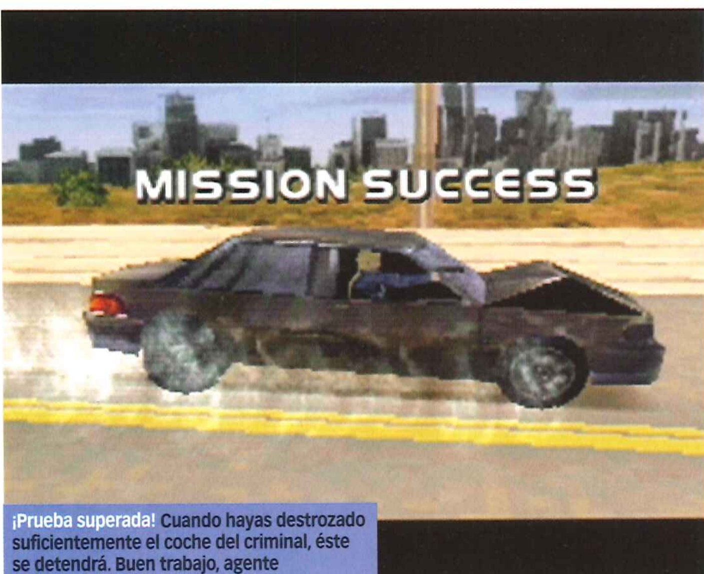




No pares, sigue, sigue. Continúa la persecución movidita por el centro de la ciudad. Cuidado con esa pistola...



Fuego a discreción. Ya estás en la autopista y por fin puedes disparar sin reparos...



¡Prueba superada! Cuando hayas destrozado suficientemente el coche del criminal, éste se detendrá. Buen trabajo, agente

que van en tanques. Lo más asombroso, es que todas estas misiones están basadas en situaciones reales.

Además, tendrás la oportunidad de conducir una amplia gama de vehículos de todo tipo, desde el típico coche de policía hasta vehículos del grupo de artificieros, pasando por coches de policía camuflados o una furgoneta de repartir pizzas. Los desarrolladores de UDS se han dejado hasta la última neurona para asegurarse de que las misiones del juego son lo más diversas posibles. Lo mejor de tanta diversidad es que seguro que acabas repitiendo. Como la mayoría de las 20 misiones son muy originales, estarás encantado de volver a jugarlas, sobre todo porque si destacas en un nivel, te concederán una distinción. Estas recompensas desbloquean toda una serie de coches secretos adicionales, armas y modos que puedes utilizar en la modalidad de patrulla libre. Por ejemplo, si completas la misión de escolta de la ambulancia dentro del tiempo permitido, desbloquearás la ambulancia.

Cada misión goza de una presentación impecable, como si formara parte de un *reality show* televisivo. Para poner la guinda, cada misión cuenta con la histriónica verborrea del sheriff John Bunnell, el presentador de *WSPC* en la vida real, y las persecuciones también vienen sazonadas con buenas dosis de conversaciones por el radiotransmisor, lo que contribuye a mejorar más aún la ambientación. Las repeticiones también son magníficas, a pesar de que no tienes la opción de poder dirigirlas, y hay ciertos toques de estilo que le añaden un mayor realismo al juego, como el ángulo de visión desde las cámaras de vigilancia instaladas en la pared, con una línea de interferencias atravesando la imagen, o la cámara interna del coche de policía, que lleva impresa la fecha y la hora. Igualito que en la tele, vamos.

Además del juego principal, basado en las misiones, también dispones de la opción de patrullar libremente por la ciudad. Mientras das vueltas por las zonas conflictivas de la ciudad, de repente te toparás con unos sospechosos a los que debes detener. De pronto, el coche que tienes delante acelerará a toda pastilla a la vez que el conductor apura una botella de alcohol, por ejemplo. Pue-



Menuda nochecita. Muchas misiones transcurren por la noche y algunas, como es el caso, con un tiempo pésimo

Bienvenidos a Ashland

El paraíso de la conducción
Población 853.456 habitantes

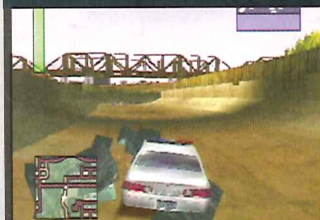
Ashland, la ciudad ficticia donde se desarrolla la acción de *WSPC*, cuenta con un diseño magnífico cargado de escenarios verdaderamente originales que puedes explorar con tu coche. Echa un vistazo...



Mmm... ¡donuts! A los polis les encanta quedar en Donut Plaza



...y Dios en la de todos. Parece que esta inmensa iglesia está vacía. Un poco sospechoso...



Ratas de cloaca. Persigue a los malos por los parajes más sórdidos de la ciudad



Bajada de bandera. Sácate algunos durillos de más haciendo de taxista (es broma)



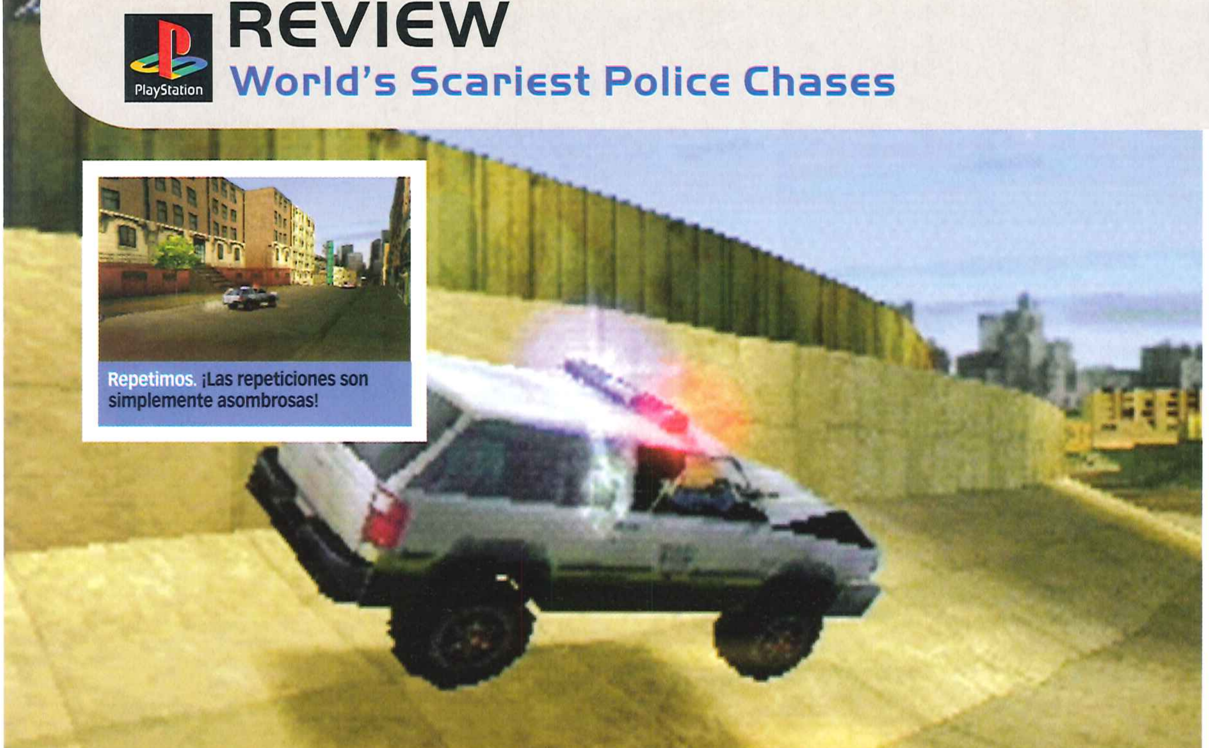
A-parque-miento. En el parque principal de la ciudad tienen lugar las persecuciones más emocionantes



Campestre. La ciudad cuenta incluso con una pequeña sección rural



Vías alternativas. Todavía no nos hemos encontrado con ningún tren en este puente. Al menos, de momento...



Repetimos. ¡Las repeticiones son simplemente asombrosas!



Plano general. Lo mejor es la gran variedad de cámaras utilizadas



Te vi en la tele. Como estas imágenes tomadas desde una cámara de seguridad



Policámara. Ésta es la cámara del coche de policía, que muestra lo que tú ves

Amplitud de miras. Las cámaras fijas están colocadas de manera que ofrezcan la mejor toma de cualquier maniobra







No me rayes el coche. Los desperfectos no tardan en hacerse notar.

des usar armas mientras patrullas, incluidas las que habrás desbloqueado por haber realizado bien alguna misión anterior. También puedes utilizar los vehículos especiales que hayas desbloqueado. Sin embargo, por muy divertido que sea patrullar en un bus, y por flipante que te parezca haber conseguido esta opción como recompensa a tus magníficas destrezas en una misión, no es el vehículo más adecuado para realizar persecuciones.

En el modo de patrulla, puedes capturar a varios sospechosos, que cada vez resultan más difíciles de detener. Al conducir por la ciudad sin rumbo fijo a la búsqueda de delincuentes te darás cuenta de lo bien diseñadas que están las localizaciones. Ashland es una ciudad ficticia que recuerda ligeramente a una mezcla de una gran ciudad de la costa oeste estadounidense, con una mezcla de Los Ángeles, San Francisco y Oakland que crea un paisaje rico en colinas, jardines, autopistas, senderos, aparcamientos, pasos subterráneos y centros comerciales... todos ellos esperando a que llegues tú para causar estragos.

Como conclusión, sólo decir que *World's Scariest Police Chases* es una maravilla. En varios aspectos le da mil vueltas a *Driver*. Al concentrarse sólo en una ciudad imaginaria en vez de en cuatro ciudades reales, consigue crear una ambientación coherente pero variada, que tienes tiempo de llegar a conocer bien. Además deja a *Driver* con cara de póker al utilizar ese contundente estilo televisivo tan innovador. Contiene armas, lo que eleva muchísimo toda la sofisticación táctica (y la diversión, claro) de algunos niveles. Por ejemplo, cuando te persigue la mafia, un sedán intentará estrellarse contra tu coche mientras el otro se queda atrás y empieza a dispararte, haciendo que tu huída para escapar de ellos resulte un verdadero reto. El único aspecto donde *WSPC* no supera a *Driver* es en el argumento y la creación de los personajes. Pero se encarga de compensar esta carencia con altas dosis de acción pura y dura que te hará babear y unas misiones que te obligarán a repetir una y otra vez.

World's Scariest Police Chases consigue algo rarísimo: aprovechar la licencia de un programa de dudosa calidad para convertirla en un videojuego soberbio. Mediante un uso inteligente de las posibilidades de PlayStation para hacer casar el sonido, la visión y la jugabilidad, ha copiado a la perfección esa supuesta espectacularidad que viste al producto televisivo. Como resultado obtenemos un juego de conducción impresionante, al que su presentación y esa ambientación tan lograda contribuyen a realzar todavía más. El mismo truquillo que *Driver* utilizó de manera magistral, vamos. Lo que no deja de sorprendernos es el tiempo que le ha llevado a alguien hacerse con las ideas de *Driver* y transformarlas en algo que resulte nuevo y emocionante. Ave *World's Scariest Police Chases*, la redacción de *PlayStation Magazine* al completo te saluda.

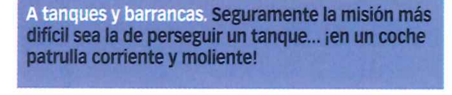


PUEDES...



● JUGAR EN EQUIPO

Casi se podría decir que lo mejor de *WSPC* es un modo de dos jugadores que quita el hipo. Olvídate de esas chorradas de la pantalla partida que ya cansan; aquí realizáis las misiones mano a mano. Tú puedes conducir mientras tu compañero se encarga de disparar. El sistema de fijación de objetivos está desactivado, así que el que dispare tendrá que apuntar con cuidado para asegurar el tiro. Las posibilidades de divertirse e insultarse mutuamente son inmensas.



A tanques y barrancas. Seguramente la misión más difícil sea la de perseguir un tanque... ¡en un coche patrulla corriente y moliente!

«Su estilo televisivo, innovador y espectacular, deja a *Driver* como un muermo»



VEREDICTO

PlayStation Magazine (Edición oficial española de)

● GRÁFICOS 8
Son muy logrados y no se ralentizan. Funcionan a la perfección

● JUGABILIDAD 9
Gran variedad de misiones y escenarios

● DURACIÓN 8
Un pelín corto, pero se puede repetir

CONCLUSIÓN

Este juego casi supera a *Driver* y supone toda una bocanada de aire fresco. ¡Fantástico!



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX: MAXIMUM REMIX

Más peripecias y más pedales para el «aclaimmado» juego de BMX

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **4.900**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
DESARROLLADOR **Z-AXIS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

MAT HOFFMAN'S PRO BMX
PSMag55 9/10
Tony Hawk sobre dos ruedas ¡Genial!

COOL BOARDERS 3
PSMag24 8/10
Snowboard con estilo... y si te caes, no duele tanto.



Así que *remix*, ¿eh? ¿Qué significa esto? Suena a «refrito» sospechoso. ¿No será que Acclaim intenta colarnos un juego «repe» con un precio reducido como cebo?... Pues casi, casi.

Maximum Remix es exactamente lo mismo que *Dave Mirra Freestyle BMX* (*PSMag 46*, 8/10), ¡pero ojo!, aderezado con ocho nuevos niveles, más retos y piruetas, y una nueva banda sonora. Pero lo cierto es que, aunque *Mat Hoffman* sea, hoy por hoy, el rey del pedaleo en PlayStation, *Maximum Remix* bien vale el dinerito que cuesta, incluso si ya tienes el original.

La acción se desarrolla a lo largo de 20 niveles distintos que ofrecen una variedad excelente, aunque tu corredor sigue empeñado en estamparse contra su entorno. Como era de prever, irás desbloqueando niveles en el modo evolución para un jugador (aquí llamado Proquest), que consiste en completar los desafíos Amateur, Pro y Expert. O sea, arrasar el mobiliario urbano y enlazar acrobacias para conseguir la puntuación más elevada.

Pero lo más destacado de este juego son las piruetas. Existen más de 1.300 combos posibles y dispones de una práctica lista que te indica los que hayas conseguido realizar. Útil, ¿verdad? La pena es que las animaciones no estén tan logradas como en *Mat Hoffman* (*PSMag 55*, 9/10), a pesar de que resultan infinitamente superiores a las de cualquier otro juego BMX que hayamos visto hasta ahora. Lástima que las cabriolas de *Dave* se resientan de la falta de ritmo, sobre todo cuando caes en picado hacia el suelo después de lanzarte por una rampa vertical. Parece que en el mundo del señor Mirra la gravedad se comporta de un modo algo raro y no tendrás más remedio que adaptarte a ello.

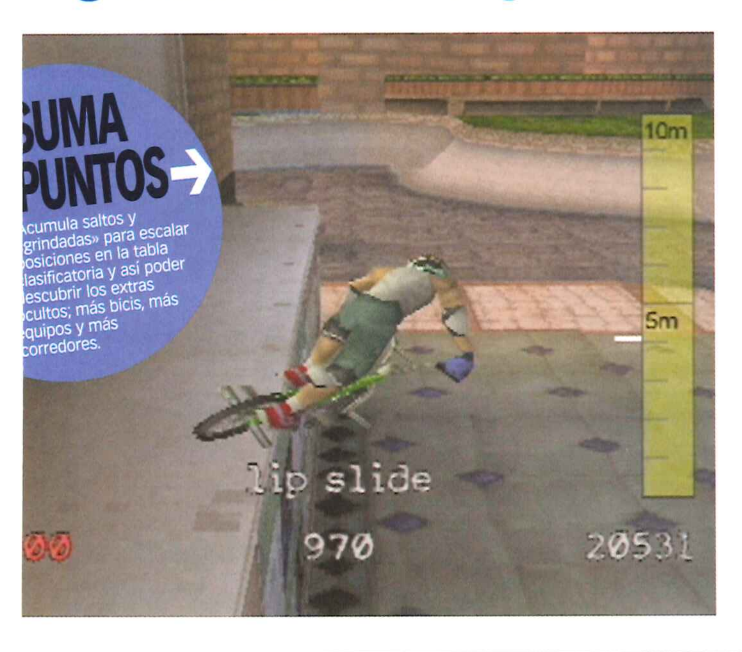
Remix incluye nuevas categorías en la clasificación de las puntuaciones más altas; tu corredor puede registrar la «grindada» más larga, el salto más alto, la puntuación más elevada en una sola pirueta o el derrape más largo (para que disfrutes del olor a goma). Si alcanzas las primeras posiciones, desbloquearás extras ocultos, algo que también ocurre al completar el juego con éxito con cada uno de los 16 corredores profesionales. Por otro lado, el sistema de recompensas te tentará con suculentos incentivos; al ir progresando dispondrás de nuevos equipos y bicicletas último modelo... ¡y es que hay que cuidar la imagen incluso cuando uno está en la rampa!

¡Arribaaa! Tienes un montón de acrobacias que aprender

Progresando. El modo evolución es genial

Como un tren. Algunos obstáculos son más peliagudos que otros

«A ver quién hace la "grindada" más larga...»



SUMA PUNTOS
Acumula saltos y «grindadas» para escalar posiciones en la tabla clasificatoria y así poder descubrir los extras ocultos; más bicis, más equipos y más corredores.

VEREDICTO

PlayStation Magazine

GRÁFICOS 6
Niveles bien diseñados. Lástima del *clipping* y las animaciones

JUGABILIDAD 8
Variada, desafiante y divertida

ADICTIVIDAD 8
Un montón de cosas que hacer

CONCLUSIÓN
***Mat Hoffman* le lleva muchas ruedas de ventaja, pero es un juego entretenido**



MEGAMAN LEGENDS 2

Mega es un helado, *Man* es una revista, y *Legend*, una película. ¿Pero dónde está el videojuego?



Menuda puntería. Con el sistema para fijar el objetivo nunca fallarás un disparo

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **3.990**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

MEGAMAN LEGENDS
PSMag28, 7/10
Tiene más fallos que la secuela... pero es más divertido.





Ni orcos, ni guerreras de pecho exuberante, ni tan siquiera un intento de guión adulto. Este JDR de acción parece sacado directamente de la programación matinal de los sábados, con niños pelopincho que se enfundan una armadura para evitar la invasión de unos robopatos. Y lo cierto es que la cosa tiene su gracia.

Legends 2 viene a ser como una delicada suflé a base de plataformas en 3D, combates contra feroces jefes de final de nivel y las compras y diálogos típicos de los JDR. La mezcla de los estilizados dibujos de Capcom con un argumento enigmático, contado en las secuencias de vídeo, hace que la búsqueda que emprenden Megaman y Roll en pos de las cuatro llaves de Mother Lode tenga un aire de lo más *anime*. Y probablemente, seguro que si no te lo decimos, ni te das cuenta de que los tiempos de carga entre las distintas zonas han desaparecido.

El conjunto es terriblemente «mono»: los enemigos están locos de remate y el juego empieza con nuestro «prota» bregando con una sartén en llamas, por lo que ya puedes ver que estamos ante un humor muy particular. La pena es que resulte tan lento ya que, cuando le encuentras la gracia al asunto, el juego ya casi ha terminado.

Y lo que es peor todavía, sufre uno de los grandes problemas de los juegos en 3D: los irritantes movimientos de cámara (sobre todo, en los combates). A menudo, la cámara y los controles pueden hacer que, a ciegas, te precipites en una fosa llena de pinchos o que te des de bruces con un enemigo que no veías en pantalla. Lo mejor es que consigas las armas especiales (que van desde accesorios taladradores a bombas que se arrastran por el suelo) y luego te pongas a experimentar. Pero tampoco podemos obviar la falta de precisión en los combates, sobre todo cuando tienes que volver una y otra vez a mazmorras que ya habías resuelto (y que, en realidad, son poco más que un simple conjunto de habitaciones cuadradas y corredores) para luchar repetidas veces y así conseguir el dinero que necesitas. Si te cargas un robot consigues unos mil zennys, pero mejorar tus armas puede costarte unos cuantos millones. O sea, una forma bastante burda de añadir durabilidad al juego, por lo que uno no puede dejar de suspirar por algo con un poco más de profundidad.

En definitiva, *Legends 2* es una curiosa aventurita que no merece ser ignorada, aunque probablemente sea lo que le espera. Y es que, a fin de cuentas, no deja de ser un ligero divertimento con muchas tonterías y payasadas.

Cua, cua... ¿Cuál? ¡Pues ése de ahí! ¿O es que no sabes distinguir a uno de los malvados patos alienígenas que intentan invadir el mundo de Megaman?

¡A por ellos! Los combates son a lo «pito, pito, gorgorito...»

«A nuestro héroe se le quema una paella»



EL TRUCO

Frente a casi todos los enemigos, incluso los jefes, mantén apretados el botón de fijar el objetivo y el de disparar; corre en círculos a su alrededor y salta o rueda para esquivar sus proyectiles

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

- **GRÁFICOS 5**
  Estilo manga; sencillos, pero brillantes
- **JUGABILIDAD 7**
  Interesante, pero repetitiva, y el combate es sólo cuestión de ir probando
- **ADICTIVIDAD 4**
  Más bien poca...

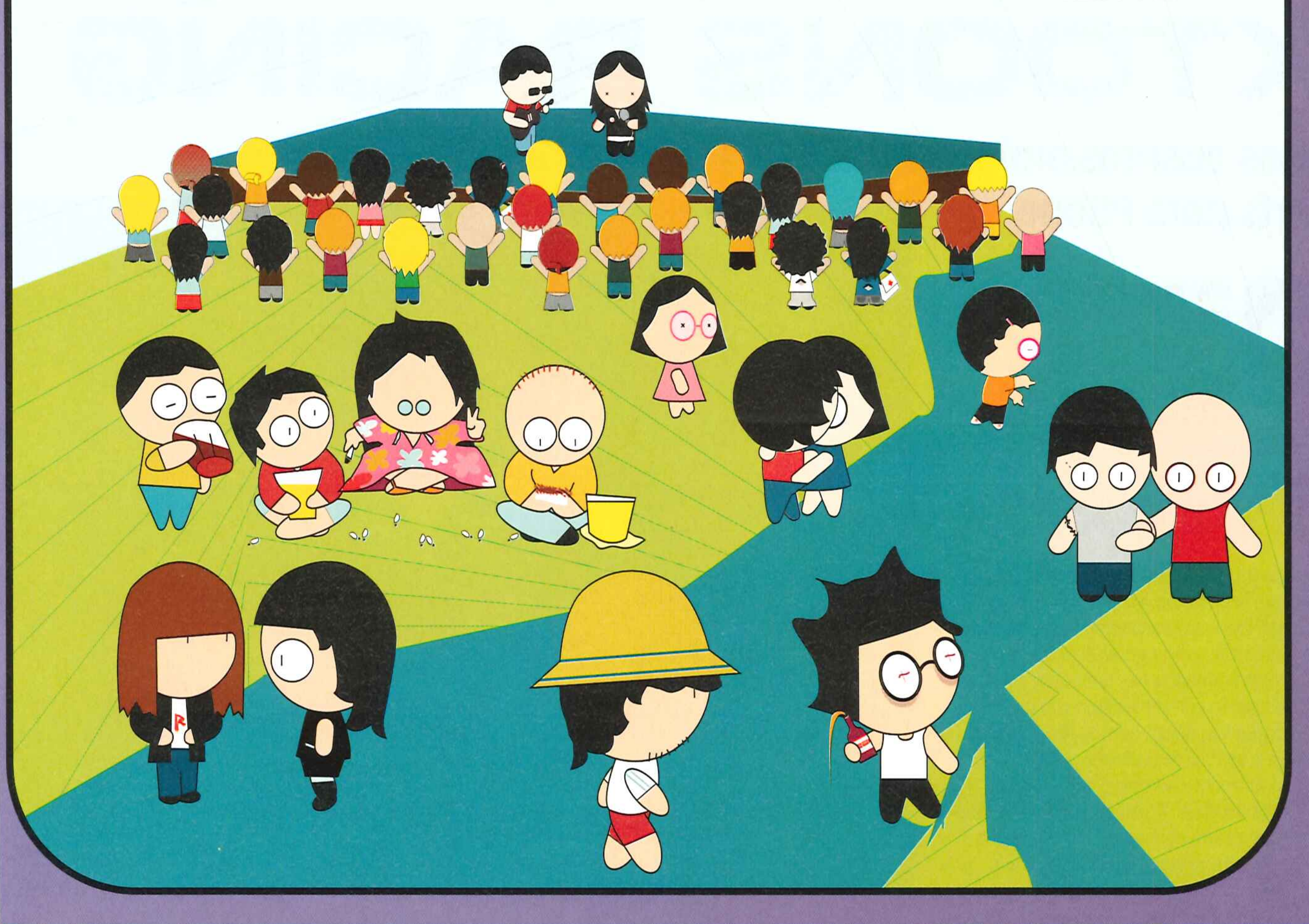
CONCLUSIÓN

Una mezcla de plataformas, *shooter* en 3D y juego de rol. Lástima que no acabe de cuajar...



WWW.FIBERFIB.COM

›PUERTA DE ACCESO A LA CULTURA INDEPENDIENTE







PJ HARVEY, FATBOY SLIM, PULP, BASEMENT JAXX, JAMES, THE AVALANCHES, MANIC STREET PREACHERS, LTJ BUKEM+MC CONRAD,ASH, BIG STAR, THE DIVINE COMEDY, MERCURY REV, BELLE & SEBASTIAN,MOGWAI, STEREO MC´S, ÉLENA, ETIENNE DE CREÇY, GOLDFRAPP, ORGANIC AUDIO, SNEAKER PIMPS HOOVERPHONIC,





A LA VENTA EN EL CORTE INGLÉS

NICKTOONS RACING

Los Rugrats y unos cuantos amiguetes se suman a la moda de los juegos de karts para PSone

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **4.990**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR **CREATIONS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **TP**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

CRASH TEAM RACING
(*PSMag35* 10/10)
Nadie corre tanto y tan bien como Crash en la pequeña de Sony...

LOONEY TUNES RACING
(*PSMag48* 6/10)
Los Looney Tunes también tienen su propio juego de karts, claro.

***Nicktoons Racing* sale casi** de forma simultánea en PSone, PS2 y PC, lo que empieza a ser habitual en la mayoría de juegos infantiles desde hace algún tiempo. Sin embargo, lo que no es tan corriente es que... tenga los mismos gráficos en los tres soportes. ¡Idénticos! Y, si éstos resultan ser demasiado simples para lo que puede ofrecer una PSone, ¿te imaginas qué pinta tienen en PC o PS2?

Pero bueno, tampoco es imprescindible que un juego de karts deslumbre por su aspecto. Al fin y al cabo, éste está basado en personajes de dibujos animados, y el juego en sí pretende parecer de dibujos animados. No, tampoco consigue dar esa sensación con la maestría con que lo hace *Wacky Races*, pero... hemos dicho que los gráficos no eran imprescindibles, ¿no?

Hace un momento hemos dicho que *Nicktoons Racing* está basado en personajes de dibujos animados, sin mencionar una serie en concreto. Eso es porque aquí se han juntado un montón de chicos malos, de series diferentes. No las verás todas en la televisión de nuestro país, pero sí algunas (la más famosa es la de *Los Rugrats*). Unos cuantos personajes de varias series de dibujos animados se han reunido para competir contra el «Piloto Misterioso», que les ha retado. Ya. Se acabó el argumento. ¿Para qué quieres más detalles en un juego de karts? A partir de ahí, viene todo lo que ya conoces: karts diferentes según el personaje —en teoría, porque todos se comportan más o menos igual—, ítems, armas defensivas y ofensivas, turbos por los que pasar en el suelo para ganar velocidad durante unos metros, caminos alternativos... Nada nuevo, en realidad.

Lo cierto es que *Nicktoons Racing* no cuenta con ningún atractivo especial, pero al menos las simpáticas voces de los personajillos están traducidas. Se trata de un juego de karts más, medianamente jugable y carente de profundidad. Sólo para coleccionistas del género.

«*Nicktoons Racing* está basado en personajes de dibujos animados»

¿Esponjas? Seguro que siempre quisiste ser una esponja con ojos para pilotar un kart, ¿eh?



Adversarios. Tus oponentes harán todo lo posible por empujarte contra las paredes

Gráficos. Si son muy simples para PSone, imagínate para PS2 y PC (son idénticos...)



RUGRATS Y CÍA. En *Nicktoons Racing* aparecen personajes de numerosas series de dibujos animados, aunque no todas se televisan en nuestro país

VEREDICTO



● GRÁFICOS 4
Bastante pobres, la verdad

● JUGABILIDAD 5
Los personajes deberían ser más diferentes entre sí...

● ADICTIVIDAD 5
Está muy lejos de *CTR*

CONCLUSIÓN

No es de los peores juegos de *karts* para PSone, pero tampoco de los mejores... Demasiado simple en todos los aspectos, aunque simpático.



TECHNOMAGE

En-ról-ate en la nueva aventura de Infogrames con un juego a la antigua usanza

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **7.490**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR **SUNFLOWERS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

DRAGON VALOR
(*PSMag44* 7/10)
Otro juego de rol «alternativo», pero interesante.

FINAL FANTASY IX
(*PSMag51* 9/10)
El mejor JDR de PSone, por supuesto. Pero eso ya lo sabes...

Un equipo de desarrollo europeo ha hecho un JDR para PSone, ¿te imaginas? Se llaman Sunflowers, son alemanes, y ya han desarrollado algunos títulos de estrategia para PC. Ahora, han decidido debutar en PSone con un JDR llamado *Technomage*.

Tú eres Melvin, y vives en el pueblo de los Dreamers. El mundo del juego, Gothos, está dividido en dos grandes clanes: los Dreamers y los Steamers. Los primeros cuentan con un gran poder mágico, mientras que los otros cuentan con una gran fuerza y habilidad física. Los Dreamers y los Steamers jamás están juntos, y nunca se casan entre sí... Pero, como de costumbre, tu personaje es la excepción. Melvin es hijo de una Dreamer y un Steamer. Gracias a eso, cuentas con un poder mágico algo pobre que deberás aumentar a lo largo del juego, y algo parecido sucede con tus características físicas.

También como siempre, el Caos se acerca para destruir el mundo. Las ciudades están siendo atacadas y destruidas por una fuerza desconocida, y nadie es capaz de parar la devastación. Sólo alguien con los poderes de un Dreamer y un Steamer podrá salvar al mundo... Muy original. *Technomage* no es un mal juego, pero le harían falta unas cuantas dosis de originalidad y profundidad para convertirse en un gran JDR. Retoma elementos de juegos clásicos, como los primeros *Zelda* —cámara isométrica, pueblecitos compactos con multitud de casas en las que entrar, etc.—, y los mezcla con otros nuevos —gráficos totalmente 3D, efectos de luz, diálogos con voces bien dobladas al castellano— para crear algo pretendidamente «diferente». Y sí, éste es un juego diferente, pero... no mejor. Los diálogos son cortos, y ningún personaje dice más de una cosa cada vez que intentas hablar con él. La inclusión de diálogos hablados ocupa buena parte del único CD del juego, por lo que ha quedado poco espacio para el juego propiamente dicho, que resulta bastante corto... En general, *Technomage* resulta algo frío, medianamente divertido, poco profundo y nada gracioso. No es nada «japonés», vaya. O «demasiado alemán», como quieras.

«Resulta algo frío, medianamente divertido, poco profundo y nada gracioso»

Casas. Aunque parezcan pequeñas por fuera, por dentro son enooormes



Mapas. Imprescindibles para dirigirte directamente adonde debes ir en cada momento



Casas. El interior de los edificios también es tridimensional

CUENTA, CUENTA
Una de sus virtudes es que los diálogos están hablados además de escritos, y perfectamente traducidos al castellano.

VEREDICTO

PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 7
¡Totalmente tridimensionales!

● JUGABILIDAD 6
Se echan en falta diálogos más ricos

● ADICTIVIDAD 7
Mundos muy diferentes entre sí

CONCLUSIÓN

Ofrece una nueva visión del rol, retomando a la vez elementos clásicos, pero... no cuenta con la profundidad de los JDR japoneses.



Clasificados

LOS MEJORES JUEGOS PLAYSTATION DE TODOS LOS TIEMPOS

Los 5 mejores *shoot 'em up*

Si te van las armas grandes y los cerebros pequeños, aquí tienes los mejores juegos de tiros para dar rienda suelta a tu gatillo

No. 1 Medal Of Honor



En *MOH* encarnas a un agente secreto aliado en un angustioso recorrido tras las líneas enemigas en la Alemania nazi. Sumergido en un atmósfera absorbente, deberás cumplir unos objetivos que van desde sabotear submarinos hasta rociar con plomo a todo bicho viviente. Genial en todos los sentidos.

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag37*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Modo suicida:** Pulsa R1, R2, L2, R1, R1, R1, R2, L2, R1, R1, y luego, rápidamente, ◎

No. 2 Alien Resurrection

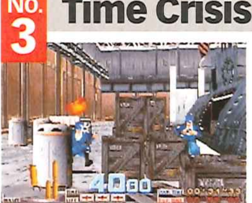


La muerte a causa de un chorro de ácido acecha en cada esquina de esta claustrofóbica y perturbadora pesadilla que mezcla aventura y combate de un modo increíble. Difícil pero apasionante. ¡Eh! ¿Qué ha sido ese ruido? ¡Arghhh!

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag46*** VÍDEO ***PSMag49***

EL TRUCO **Para acceder al menú de trucos:** Ve a la pantalla de opciones y pulsa ◎, ←, →, ◎ ↑, L2

No. 3 Time Crisis



Prepara tu pistola para el festival de tiros arcade más adictivo y frenético en PlayStation. Más te vale mantener los ojos bien abiertos y ser rápido con el gatillo si quieres acabar con la horda de matones vengativos que han secuestrado a la hija del presidente.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag12*** DEMO ***PSMag9***

EL TRUCO **E Modo fácil:** En la pantalla de selección de modos, dispara fuera de la pantalla y empezarás con cinco vidas

No. 4 Colony Wars: Vengeance



Si eres de los que les gusta dar vueltas a bordo de una nave espacial y enfrascarse en varias misiones de combate, no busques más. Aquí tienes un soberbio *shooter* espacial variado, cautivador, y con unos gráficos de otra galaxia. No podrás dejarlo.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO ***PSMag24***

EL TRUCO **Para conseguir todas las naves:** Teclea «Thunderchild» en la pantalla de contraseñas.

No. 5 Quake II



Un gran divertimento en primera persona que te obliga a abrirte paso, cargado de armamento futurista, por un planeta hostil en el que te enfrentarás a implacables legiones de alienígenas asesinos. Los gráficos son impresionantes; la jugabilidad, explosiva, y la durabilidad, garantizada.

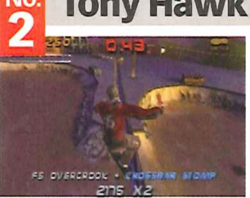
DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag35*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Trucos multijugador:** Completa el juego individual para conseguir opciones y trucos adicionales en el modo multijugador.

Los 5 mejores juegos de deportes

Estos son los ídolos que lograron subir al podio de PlayStation

No. 1 ISS Pro Evolution 2



***ISS* es el mejor juego de fútbol** del momento —en cualquier consola— y si, además, se trata de tu deporte preferido, estás, sin duda, ante uno de los mejores juegos de la historia. *ISS* es de lo más realista y adictivo que hayas visto jamás ¡no marcarás dos goles iguales! Es lo más parecido al fútbol de verdad. Si no forma parte de tu colección, te estás perdiendo algo serio.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag52*** DEMO ***PSMag54***

EL TRUCO **Torneo adicional:** Para tener acceso a un torneo adicional, gana todas las competiciones de liga y copa

No. 2 Tony Hawk's Pro Skater 2



***Tony Hawk's* es un juego brillante** que no admite rival dentro del género del deporte callejero. Una variedad de piruetas casi infinita, unos recorridos ingeniosos y un modo de progresión exigente respaldan una animación exquisita y una jugabilidad irresistible. Te cautivará.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag46*** DEMO ***PSMag44, 53***

EL TRUCO ***Skater* gordinflón:** Pausa la partida, mantén apretado L1 y luego pulsa ⊗ cuatro veces, ←, ⊗ cuatro veces, ←, ⊗ cuatro veces, ←. Repite el proceso para que engorde más

No. 3 Everybody's Golf 2



Golf arcade sencillo y divertido para hasta cuatro jugadores, que deja a un lado jerseys chillones y pantalones a cuadros. Los cómicos personajes contribuyen a la alegre atmósfera de un juego que, no por divertido, deja de ser fiel al deporte de los hoyos.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag43*** DEMO ***PSMag43***

EL TRUCO **Para desbloquear todo:** Introduce 2GE como tu nombre de jugador

No. 4 Anna Kournikova's Smash Court Tennis



***Smash Court* consigue** dar un giro divertido a un deporte que suele ser bastante soso. Tras unos gráficos sencillos con aire *retro* se esconde un juego arcade travieso, algo tonto y «chinchón», pero muy entretenido, sobre todo en el modo para cuatro jugadores. Todo un *ace*.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag31*** DEMO ***PSMag33***

EL TRUCO **Todas las secuencias finales:** Cuando aparezca «Press Start» en el menú principal, pulsa ↑ x4, ↓ x4, ← x4 y → x4

No. 5 NBA LIVE 2001

La serie *NBA Live*, de EA, siempre ha ido muy por delante de sus perseguidores. En esta entrega, sigue machacando, taponando y cubriendo como nadie para ofrecer un espectáculo de fluidez y velocidad encima de la chirriante cancha. Una joya para los amantes de las pelotas naranjas.

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag50*** DEMO **NO**

EL TRUCO **De momento no disponemos de ningún truco mínimamente interesante, pero estamos en ello**

Los 5 mejores juegos de carreras

Gasta neumáticos —y pulgares— con los juegazos que ocuparon la *pole*

No. 1 Gran Turismo 2

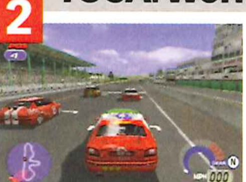


¡Un juego impresionante! Ningún otro título puede hacerle sombra. Ni en número de coches, ni en realismo, ni en ajustes mecánicos ni en acción. La curva de dificultad está perfectamente diseñada y te lleva de conductor novato en un cuatro latas a campeón a bordo de una bestia de 800 CV. Gráficos exquisitos y una jugabilidad que te durará meses. ¡Todo el mundo debería tener *GT2*!

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag38*** VÍDEO ***PSMag40***

EL TRUCO **Mucha práctica y dedicación** son el único «truco» para convertirte en un as del volante

No. 2 TOCA: World Touring Cars

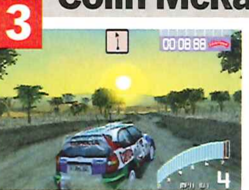


Este tipo de carreras siempre ha prevalecido ante la Fórmula 1 por la espectacularidad de sus choques y el derroche de acción. *WTC* captura el agitado espíritu competitivo de estas carreras en una amplia e impresionante selección de coches y circuitos internacionales.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM. ***PSMag45*** DEMO ***PSMag47, 50***

EL TRUCO **Nitropropulsión:** Introduce GLYCERINE como código de acceso y mientras juegues pulsa L1

No. 3 Colin McRae Rally 2.0



Una exquisitez que incluye los coches y circuitos auténticos del campeonato mundial de rally. Unos gráficos detallados e impecables y un manejo de lo más realista le auparon como campeón de los simuladores de rally. ¡Es de ensueño!

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag42*** DEMO ***PSMag45***

EL TRUCO **Bolas de fuego:** Llama GREATBALLSOF a un nuevo jugador en el menú de trucos. **Bolas de fuego (modo arcade):** Introduce HANDBRAKE

No. 4 V-Rally 2

Para los puristas y para los entusiastas del motor. *V-Rally 2* sólo admite la competencia de *Colin McRae*. Tu flamante máquina acabará rebozada en barro... ¡qué gustazo! Nada, unos arreglillos y a correr de nuevo.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag31*** DEMO ***PSMag39***

EL TRUCO **Desbloquear todo:** En «Game Progression» pulsa L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ⊗, ⊗, SELECT y ⊗ sobre cada casilla.

No. 5 Formula One 2001



Es la última encarnación de una serie veterana en el asfalto de las carreras F1. *2001* ofrece el equilibrio perfecto entre la planificación estratégica por equipos y las carreras arcade. Por supuesto, todos los circuitos, equipos y conductores son reales. Brillante aunque no perfecto.

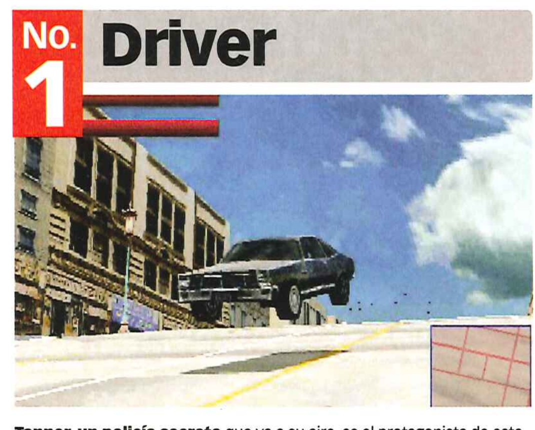
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM. ***PSMag53*** DEMO **NO**

EL TRUCO **De momento no hay... ohhhh**

Los 5 mejores juegos de conducción arcade

Persecuciones, embestidas y tiroteos que te impactarán

No. 1 Driver



Tanner, un policía secreto que va a su aire, es el protagonista de este juego de conducción con misiones y uno de los personajes con más sangre fría de PlayStation. Peina con él los peores callejones de la América de los setenta en coches descomunales, infíltrate en una banda criminal y esquiva a los coches patrulla. A veces puede ser difícil, pero siempre resulta de lo más emocionante.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag29*** DEMO ***PSMag29, 32***

EL TRUCO **Coche invencible:** Introduce L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1 en el menú de trucos

No. 2 Grand Theft Auto



Un juego de conducción anárquico, basado en misiones, en el que recorres ciudades estadounidenses librando una cruenta batalla contra los gángsteres rivales. Tildado por algunos de pura violencia sin sentido, parece que pocos le vieron la gracia a eso de atropellar gente para ganar

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag15*** DEMO ***PSMag15***

EL TRUCO **Consigue 99 vidas:** Introduce SATANLIVES como tu nombre de jugador

No. 3 Wipeout 3: Special Edition



Sublimes carreras del siglo XXI en las que pilotas un aerodeslizador armado por unos circuitos que parecen montañas rusas de neón. Aúna lo mejor de los tres *Wipeout* anteriores. Inolvidable.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag43*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Accede a todos los circuitos del juego:** Teclea «WIZZPIG» como tu nombre de jugador

No. 4 World's Scariest Police Chases



Inspirado en un *show* televisivo de la cadena Fox, este juego de polis y cacos nos ha impactado (*review* en página 50). Incluye un fantástico modo cooperativo en el que, mientras un jugador conduce, el otro va de copiloto, disparando. Algo corto, pero muy bueno.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag56*** DEMO **MUY PRONTO**

EL TRUCO **Todavía no hay, pero te mantendremos informado**

No. 5 Rollcage Stage II



Deberás pilotar a velocidades de infarto en unas máquinas que giran sobre sí mismas y que vienen equipadas con un armamento de lo más impresionante. Si logras desbloquear todo, dispondrás de 60 circuitos y 16 modalidades de juego.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM ***PSMag39*** DEMO ***PSMag41***

EL TRUCO **Accede al modo de trucos:** Teclea la contraseña I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW

Los 5 mejores juegos de rol

1. **FINAL FANTASY VII** DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10**




2. **VAGRANT STORY** DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** PUNTUACIÓN **9/10**
3. **VANDAL HEARTS** DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **9/10**
4. **FINAL FANTASY IX** DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10**
5. **WILD ARMS** DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10**

¿Sabías qué...

...en 10 años de videojuegos un jugador medio matará en pantalla a **9,9 millones de personas**? Esta cantidad equivale a toda la población de Bélgica.

Fuente: Oficina Nacional de Falseamiento de Datos

Los Play Premios

...y el premio al **mejor peinado en un videojuego** se lo lleva el mozo del pelucón afro en *Bishi Bashi Special*. (Aplausos y discursito emocionado de agradecimiento)

Los 5 mejores juegos de acción/aventura

Pistolas, interruptores, palancas, puzzles y «malos» a los que machacar

No. 1 Metal Gear Solid



El agente de las fuerzas especiales Solid Snake es el rey del género en una aventura majestuosa que no tiene rival. La astucia y el sigilo son tan importantes como una buena puntería. Equipado con armas y artilugios de alta tecnología, salpicado de humor y con los mejores gráficos que verás en PlayStation, este juego es uno de los que *hay* que tener.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag28*** DEMO ***PSMag27***

EL TRUCO **Munición infinita:** Completa el juego sin que te torturen y recibirás una bandolera que te da munición infinita

No. 2 Tomb Raider

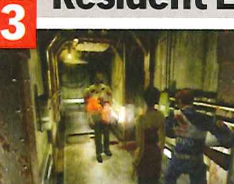


La primera aventura de Lara deslumbró a propios y extraños con su mezcla de exploración arqueológica y emocionantes combates. Desde los enfrentamientos con dinosaurios en valles perdidos hasta la resolución de puzzles en templos gigantescos; está repleto de sorpresas.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag1*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Todas las armas:** Introduce L1, △, L2, R2, R2, L2, ○, y L1 en el inventario

No. 3 Resident Evil 2



La segunda entrega de este título de terror de supervivencia con zombis es la mejor de toda la saga *Resident*. Siempre andas mal de munición y estas hordas de zombis de aviesas intenciones se muestran implacables. Terrorífico, pero excepcional en todos los sentidos.

DISTRIBUIDOR **VIRGIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag17*** DEMO ***PSMag17***

EL TRUCO **Reserva de energía:** Pulsa ↑, ↓, ↑ x2, ↓ or ↑ x2, ↓ x2, ↑

No. 4 Silent Hill



Otro con el que pasarás miedo. Intentas sacar a la luz una conspiración satánica en Smalltown. (EE.UU.) Las imágenes espeluznantes, la envolvente banda sonora y el retorcido argumento harán que juegues desde debajo del sofá. Increíblemente claustrofóbico y escalofriante.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag32*** VÍDEO ***PSMag25***

EL TRUCO **Opciones extra:** Ve a opciones en el inventario y pulsa L1, L2, R1, R2

No. 5 Syphon Filter 2



Una aventura que conjuga una acción explosiva con algo de sigilo y un aire cinematográfico. Ingeniosa y muy jugable, aunque es difícil de dominar.
¡Menos mal que tienes un buen arsenal de armas y artilugios para abrirte camino!

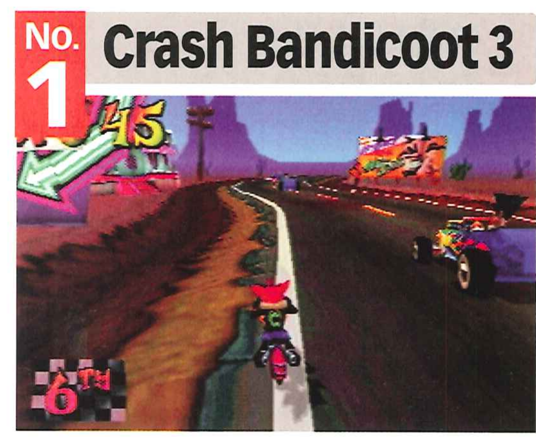
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag40*** VÍDEO ***PSMag42***

EL TRUCO **Selección de niveles:** Haz pausa, selecciona el mapa y presiona a la vez →, L2, R2, ○, □, × Luego ve a 'opciones' y marca el truco

Los 5 mejores plataformas

Salta, brinca y bota por unos mundos disparatados a todo color

No. 1 Crash Bandicoot 3



Un plataformas encantador y extenso, terriblemente divertido de jugar y con una curva de aprendizaje bien equilibrada. Durante los niveles saltarás, darás vueltas, volarás en biplano, harás submarinismo y pilotarás motos. Lo mejor de Crash.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO ***PSMag25***

EL TRUCO **Uka Uka instantáneo:** Durante la partida, pulsa △, ○, × y □

No. 2 Oddworld: Abe's Exoddus



Muy detallado, con fondos que dan miedo y una jugabilidad de lo más encantadora y variada. Estos elementos lo han convertido en el mejor plataformas 2D. Su protagonista, el chiflado alienígena Abe, dispone de un ataque flatulento que, por sí sólo, ya vale para comprarse el juego.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Abe invulnerable:** Presiona R1, en el menú principal y pulsa ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →

No. 3 Spider-Man



El superhéroe arácnido de la Marvel protagoniza este festival de saltos. Un título con una jugabilidad muy fluida que te llevará a balancearte por el cielo de Nueva York, a atrapar a los villanos y a reírte con los poderes del *alter ego* de Peter Parker. Muy divertido.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag46*** DEMO ***PSMag47***

EL TRUCO **Modo cabezones:** Introduce la palabra DULUX en el menú de trucos

No. 4 Spyro 3



El más dulce de todos los personajes PlayStation. Nuestro pirómano violeta salta, planea, nada, brinca y recorre a sus anchas varios mundos en 3D. Recoger esferas, gemas y completar tareas nunca había sido tan gratificante.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag47*** DEMO ***PSMag50, 53***

EL TRUCO **Spyro plano:** Pausa la partida y luego pulsa ←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2, □

No. 5 Gex: Enter the Gecko



Un lagarto con ganas de hacerse pasar por agente secreto intentará recoger un surtido de mandos a distancia esparcidos por varios mundos. Con esta premisa surrealista, entra en escena un geco adicto a la televisión que nos hará disfrutar de horas y horas de humor y colorido.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag16*** DEMO ***PSMag17***

EL TRUCO **Vidas infinitas:** Pausa la partida y selecciona la opción 'Salir'. Luego, mantén apretado L2, y pulsa →

Los 5 mejores juegos de estrategia

1. **MANAGER DE LIGA 2001** DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **9/10**



2. **WARZONE 2100** DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10**
3. **PANZER FRONT** DISTRIBUIDOR **VIRGIN** PUNTUACIÓN **9/10**
4. **CIVILIZATION 2** DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10**
5. **SYNDICATE WARS** DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10**

LOS JUEGOS QUE HICIERON GRANDE A LA PLAYSTATION



WIPEOUT (1995)
Este juego de carreras futurista creó escuela con su entorno gráfico tan logrado y veloz. Por si fuera poco, tenía una jugabilidad que ponía los nervios a flor de piel.

LOS EFECTOS ESPECIALES QUE QUEREMOS



LA AMETRALLADORA DEL HELICÓPTERO DE *MATRIX*
¡Que nos den un arma de este calibre, un helicóptero de combate y algunos ángulos de cámara impactantes y verán l que somos capaces de hacer!

Los 5 mejores juegos de lucha

¡Aquí hay pelea! Los mejores golpes, puñetazos, patadas...

No. 1 Tekken 3

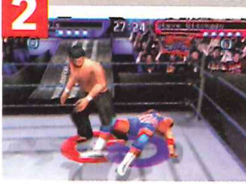


Sin duda, se trata del maestro indiscutible de los *beat 'em up*. Esta tercera entrega cuenta con ocho modos de juego distintos y un montón de personajes con miles de movimientos letales por aprender. Variado y lleno de acción. No tiene rival.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag21*** DEMO ***PSMag22***

EL TRUCO **Bola Tekken:** Completa el modo Arcade con los diez luchadores principales y abrirás el subjuego de voleiplaya

No. 2 WWF Smackdown 2

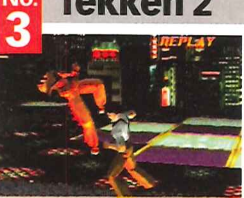


Súbete al *ring* con unas moles enfundadas en tangas de lycra. En total, 50 luchadores desquiciados listos para golpear, saltar desde las escaleras o burlarse de sus adversarios. Un juego enorme y muy entretenido.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag49*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Cambia de arma (enfrentamiento *hardcore*):** Quédate fuera del *ring* sujetando un arma. Pulsa la cruceta hacia el *ring* manteniendo apretado R1

No. 3 Tekken 2



Su calidad gráfica es inferior a la de *Tekken 3*, pero gracias a su accesibilidad, *Tekken 2* se mantiene como un festival de «yoyas» incluso cuatro años después de su lanzamiento. Personajes magníficos, un argumento absurdo y jugabilidad a raudales. De primera.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **N/D** NÚM. **N/D** DEMO **NO**

EL TRUCO **Cabezón:** Consigue todos los personajes ocultos y empieza de nuevo. Cuando elijas a un personaje, mantén SELECT apretado hasta que empiece el combate

No. 4 Soulblade



Sony dio en el clavo una vez más con este fantástico juego de lucha con armas incluidas. Lo de luchar con los puños ya no «mola»; ahora lo más reconfortante es intimidar al contrincante con tu colección de cuchillas afiladas. Un arte marcial más peligroso que el resto.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag6*** DEMO ***PSMag9***

EL TRUCO **Juega como Soul Edge:** Juega durante 20 horas sin apagar tu PlayStation. ¡Arghhhhhhh!

No. 5 Street Fighter Alpha 3



El mejor de la legendaria saga *Street Fighter*. En este título tan purista no hay lugar para el martilleo arbitrario de botones y la jugabilidad roza la perfección. ¿A qué esperas para ir en busca de un contrincante a tu medida?

DISTRIBUIDOR **VIRGIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag29*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Chun-Li de antaño:** Mantén SELECT apretado durante cinco segundos antes de pulsar ⊗ y seleccionar a Chun-Li

Los 5 mejores juegos en grupo

Si te gusta juntarte con los amiguetes y echar unas partidas, aquí tienes las mejores opciones

No. 1 Micro Machines V3



La forma ideal de triunfar en cualquier reunión social. Carreras de bolsillo con los coches de juguete más pequeños que existen, sobre unos circuitos muy «caseros», que van desde una mesa de cocina al cuarto de baño. Original, «mono» y —lo más importante— divertido. Un título que arrancará más de una carcajada.

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **N/D** NÚM. **N/D** DEMO **NO**

EL TRUCO **Supersalto:** Pausa la partida y pulsa ◎, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓

No. 2 Crash Team Racing

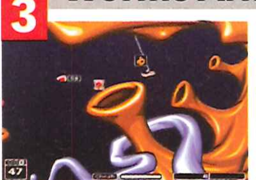


Geniales carreras de *karts* al estilo de los dibujos animados. Sus gráficos impecables y su jugabilidad adictiva cautivarán a todo el mundo; chicos, chicas, mayores, pequeños... Variedad de circuitos y un montón de traviesos bichejos del mundo de *Crash*. El éxtasis multijugador.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag35*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Invisibilidad:** Pulsa ↑ x2, ↓, → x2, ↑

No. 3 Worms Armageddon



Uno de los juegos más originales y adictivos. Los controles son sencillos e intuitivos y los gráficos son de lo más lindo. En *Worms*, los jugadores se van pasando el pad, y en cada turno se dedican a machacar a los gusanos contrarios con las armas más estrafalarias.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **N/D** NÚM. **N/D** DEMO **NO**

EL TRUCO **Invencibilidad:** Consigue una clasificación Elite en el modo *deathmatch*

No. 4 Bust-A-Move 2



Patea la silla, muerde el cable del mando, súbete a la mesa y grita, porque no hay nada tan desquiciante como una partida a este clásico puzzle de colores. Ten cuidado si juegas con un amigo, porque puede que no os volváis a dirigir la palabra nunca más.

DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag15*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Selección de personajes:** Selecciona «puzzle game» y en el mapa, pulsa ←, ←, ↑, ↓ Luego, pulsa R1, R2, L1 y L2 simultáneamente

No. 5 Music 2000



Software para samplear y crear tus temas en PlayStation. Con el modo para cuatro jugadores cada uno carga sus ritmos y sonidos preferidos cual experimentado mezclador y después, a disfrutar de los temas... o de las cacofonías.

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag25*** DEMO ***PSMag25* y *28***

EL TRUCO **Hemos intentado encontrar alguno**, pero no ha habido manera

Los 5 mejores juegos de ritmo



1 PARAPPA THE RAPPER
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10**



2 BUST-A-GROOVE
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **N/D**



3 UM JAMMER LAMMY
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10**



4 EL LIBRO DE LA SELVA
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10**



5 DANCING STAGE EURO MIX
DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **6/10**



El Gran Bazar

Juegos de ayer a precios de ganga

GRAN TURISMO 2

DATOS PRECIO **3.990** DISTRIBUIDOR **SONY**

El mejor juego de conducción —al menos, hasta la inminente llegada de *GT3 A-spec* para PS2— que nunca han probado nuestros dedos está ahora en Platinum a un precio de ganga. Si eres de los que se pirran por la velocidad y de pequeño te gustaba montar y desmontar coches a tu gusto, éste es, sin duda, un título que no puedes perderte. Una simulación perfecta en todos los detalles, incontables coches para ir probando, y la siempre incesante necesidad de ir acumulando puntos para hacerte con lo mejor para tu automóvil conforman un juego que te mantendrá enganchado durante días al mando (o al volante, si dispones del periférico). Si siempre has querido saber a qué huele la goma quemada sobre el asfalto pero no tienes suficiente dinero para irlo malgastando en neumáticos, ésta es la mejor oportunidad de que dispondrás para invertir tus ahorros en una conducción virtual de lo más realista.



Gasolina súper. Nunca un tubo de escape había olido mejor

VEREDICTO



CONCLUSIÓN
Un placer sin límites para los ases del volante con alma de mecánico



STREET FIGHTER EX2

DATOS PRECIO **3.990** DISTRIBUIDOR **VIRGIN**



Otra entrega del clásico *beat 'em up* «machacabotones» tan querido por los *fans* del género. *EX2* da un paso hacia la tercera dimensión pero no consigue captar el furioso frenesí de su antecesores en 2D. Sin duda, *EX2* derrocha efectos de luz, movimientos especiales y los consabidos personajes estrambóticos, pero al juego le falta el ritmo frenético de entregas anteriores.

Con unos gráficos más que correctos, *Street Fighter EX2* ofrece un montón de opciones de juego, pero también encontrarás otros títulos de la saga disponibles por poco dinero. Busca *Street Fighter Alpha 3* (*PSMag29* 9/10), que encontrarás a precio reducido... Bueno, es sólo una sugerencia, claro.



Erupción. *Street Fighter* sobresale por sus explosivos movimientos especiales y sus devastadores combos

VEREDICTO



CONCLUSIÓN
Montones de personajes y movimientos en un buen juego de lucha



SPIDER-MAN

DATOS PRECIO **4.990** DISTRIBUIDOR **PROEIN**



El *alter ego* de Peter Parker, quien recibió las cariñosas atenciones de una araña radiactiva, se pone a trepar por los rascacielos de Manhattan en un estupendo juego de acción y aventura que dejó a todos los marvelómanos de redacción con un grato sabor de boca. En su heroico periplo, el lanzarredes del Daily Bugle deberá vérselas con sus eternos archienemigos, desde el Doctor Octopus hasta Venom, pasando por el Escorpión. Una delicia de jugabilidad que aprovecha al máximo el motor gráfico de *Tony Hawk*. Para columpiarse a gusto.

VEREDICTO



PlayStation Magazine
CONCLUSIÓN
Una digna y entretenida aventura de acción. Peter Parker nunca estuvo más bien representado



A SANGRE FRÍA

DATOS PRECIO **3.990** DISTRIBUIDOR **SONY**



Esta enrevesada historia de espías del MI6 y de intrigas políticas en la Europa del Este sigue, en cierto modo, el patrón de *Resident Evil*. Controlas al agente especial John Cord en una aventura con la guerra fría como telón de fondo y te trasladas hasta una exrepública soviética en la que cargarse a los «rusos malos» y resolver puzzles está a la orden del día.

Podría ser un título fantástico, pero unos controles complicados y unos puzzles dificilísimos le restan puntos. Eso sí, su atmósfera te pone los pelos de punta y eso sí que vale la pena.

VEREDICTO





CONCLUSIÓN
Un título de acción-aventura que abarca mucho pero aprieta poco



SYPHON FILTER 2

DATOS PRECIO **3.490** DISTRIBUIDOR **SONY**



La segunda entrega de *Syphon Filter* mezcla acción explosiva con una pizca del sigilo de *Metal Gear* y le añade un toque cinematográfico al argumento. Digamos que realza todas las cualidades que atesoraba su predecesor.

Más armas, artilugios, niveles, localizaciones y secuencias de vídeo para que disfrutes de un juego que, además, es complicado (con lo que tardarás bastante en terminarlo). El modo de enfrentamiento multijugador está bastante bien. No te lo pierdas.

VEREDICTO





CONCLUSIÓN
Una aventura de calidad con mucha acción y muchos muertos





Aprende. Ensayar un rato en el patio del «cole» después de las clases es mejor que hacer los deberes

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

DATOS PRECIO **4.990** DISTRIBUIDOR **PROEIN**

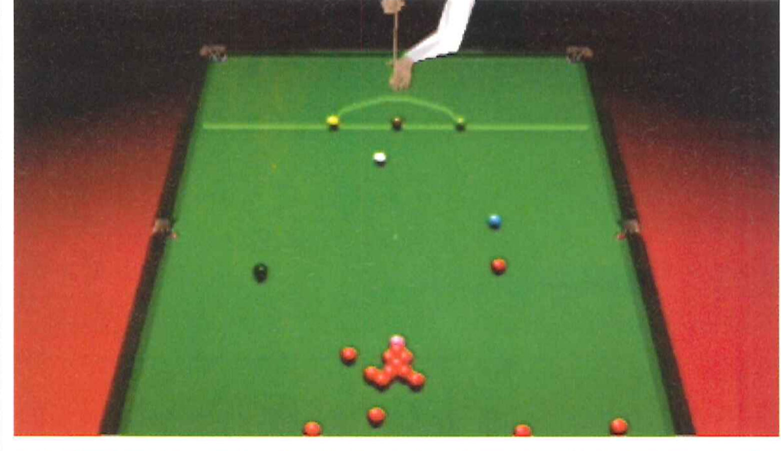


Tony Hawk's Pro Skater 2, un título que adoramos en nuestra redacción, es sin duda uno de los mejores videojuegos que han pasado por nuestros pulgares. Cuenta con una durabilidad casi infinita, unas animaciones excelentes y un montón de acrobacias y combos que dominar, tan satisfactorios de llevar a cabo como de contemplar. El hecho de que puedas personalizar el juego, ya sea cambiando a los *skaters* o diseñando nuevos parques, le añade aún más jugo al asunto. Tendrás unas ganas locas de terminarlo ya que, a medida que vayas completando los niveles irás descubriendo un montón de extras, como, por ejemplo, patinar como Spiderman... en la luna. Ve a por él. Ahora mismo.



VEREDICTO





WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

DATOS PRECIO **3.500** DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS**



World Championship Snooker es uno de los intentos más logrados de trasladar el mundo del billar en su modalidad *snooker* a la PlayStation. *WCS* te pone el taco en la mano y te coloca junto a 20 de los mejores jugadores del circuito profesional, Ronnie O'Sullivan (el vigente campeón) incluido. Al principio, resulta difícil y familiarizarse con el control es complicado, pero si te esfuerzas tu perseverancia se verá recompensada y acabarás dominando varios estilos de tacadas con los que acumular puntos y más puntos. Como el *snooker* no es un deporte que impresione mucho y *WCS* es más bien una excelente manera de pasar una ociosa tarde de domingo, mejor será que no intentes impresionar a nadie en el bar hablando de los puntos que conseguiste.

VEREDICTO



DIVER'S DREAM

DATOS PRECIO **2.790** DISTRIBUIDOR **KONAMI**



Tomemos las secuencias submarinas de *Tomb Raider*, eliminemos los colosales «flotadores» y, finalmente, añadamos una escafandra y un traje de neopreno amarillo cantón. Resultado: *Diver's Dream*. En el papel de Jean, un famoso submarinista, te sumerges en el océano y a la búsqueda de un tesoro hundido, nadando entre húmedos entornos acuáticos y esquivando a peces con muy mala espina.
Muy inspirada en el estilo *Croft* de tirar de palancas, activar interruptores y demás, la aventurita no está mal mientras dura. Lo malo es que dura poco.

VEREDICTO





FISHERMAN'S BAIT

DATOS PRECIO **2.790** DISTRIBUIDOR **KONAMI**



Pesca virtual, ¿qué podría ser mejor? Pues, entre otras cosas, dar de comer a los gusanos del Serengeti, por poner un ejemplo. En este juego eres un pescador deportivo que compite en 15 lagos siguiendo el formato de las recreativas (por cada pez que pesques, conseguirás más tiempo para jugar). Lanza la caña, consigue a tu escamada presa y sácala del agua con cuidado... Y eso es todo, amigos. Literalmente.
A pesar de intentar aportar un toque arcade al invento para darle más emoción, *Fisherman's Bait* es un título flojo. No piques.

VEREDICTO





CONCLUSIÓN
¡Buf! Huele a pescado pasado



¿TÚ QUÉ HARÍAS?

OPCIÓN SELECCIONADA: B



¡GENIAL! Si encontraste el cuento de hadas en una de las habitaciones de la escuela, entonces ya sabías que debías realizar unos cuantos disparos primero para irritar a la criatura. Luego, cuando se acerca a ti con sus fauces abiertas de par en par, le disparas en toda la garganta y verás como se desploma.

¡LO CONSEGUISTE!

¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE Y CONSIGUE GRATIS...

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.°: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que les sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...

(Población) (Fecha) (Mes)



Recorta por aquí

y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

¡30% DE DESCUENTO Y REGALO SEGURO!

Y, ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

Diez lotes compuestos por un juego *Ape Escape* edición Platinum y un simpático mono articulado





Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

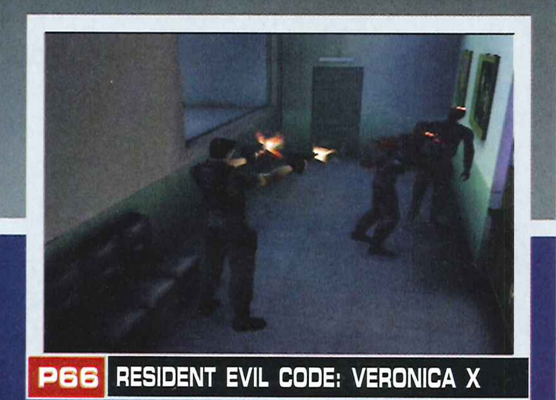
PlayStation®2

REVIEWS ■ PREVIEWS ■ NOTICIAS

AGOSTO 2001

CONTENIDOS

P70 GT3 A-spec

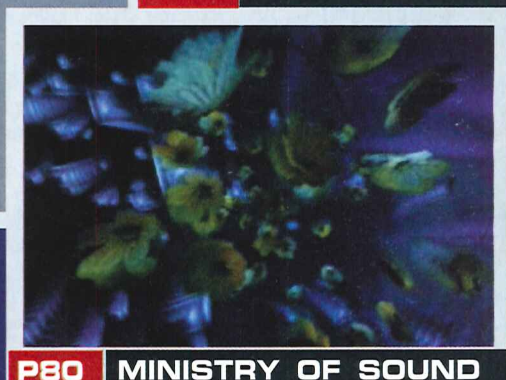


P66 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X



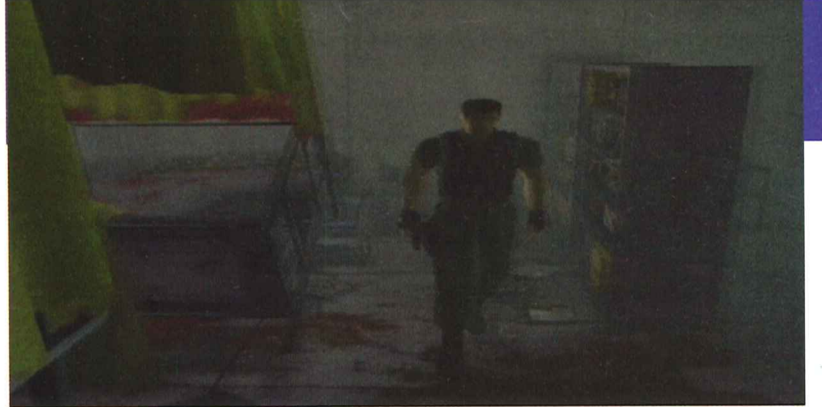


P78 ONIMUSHA WARLORDS



P80 MINISTRY OF SOUND





RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

CUÁNDO OTOÑO QUIÉN CAPCOM WEB WWW.CAPCOM.COM

PREVIEW Oferta de viaje a la isla de los zombis. Ida. Recomendaciones: vacunas y una escopeta



Tras un flirteo pasajero con Dreamcast, *Resident Evil* vuelve a PS2 tambaleándose como uno de esos cadavéricos necrófagos cuando percibe en sus cochambrosas fosas nasales el penetrante olorcillo a carne humana. A decir verdad, *Verónica X* no es lo que se dice un título original en el sentido estricto de la palabra. Se trata, básicamente, de un refrito de la versión homónima de Sega, con algún que otro elemento añadido para hacer babear a los seguidores de PS2.

La aventura, que se sitúa entre las tramas de *Resident Evil 2* y *3*, se inicia con Claire Redfield buscando a su hermano Chris, un miembro del cuerpo de elite de la policía (S.T.A.R.S.) capturado en el juego original. Después de unas pistas que la conducen hasta el cuartel general de la corporación Umbrella en París, pronto será atrapada por las tropas enemigas. Claire despierta en la celda de una prisión



situada en el recinto penitenciario de una isla perdida. No hace falta decir que un brote del letal virus T ha reducido a escombros la isla, transformando a sus habitantes en una multitud de zombis andrajosos. Tu tarea consiste en poner a Claire a salvo de estas hordas de rarezas muertas, con la ayuda del habitual arsenal de pistolas, Uzis y lanzacohetes. Pero como cabía esperar, las cosas nunca son sencillas en Resilandia, así que además tendrás que desentrañar una siniestra trama y resolver puzzles pero que muy crípticos.

Y si eres un verdadero *fan* de esta saga, estarás más contento que unas pascuas de que las cosas sean así. Esta

«Monstruos rebosantes de gusanos surgen de la tierra»


Estilo Woo. Dos pistolas, muy al puro estilo de las pelis *made in* Hong Kong

versión para PS2 de *C:VX* es genial, con un mayor nivel de detalles y una iluminación en tiempo real que contribuye a realzar esa atmósfera de terror estremecedor. Este realismo visual capaz de acelerarle el pulso a cualquiera también está presente en el diseño de los personajes, desde los rasgos tan marcados que tiene Claire hasta los monstruos rebosantes de gusanos que emergen del subsuelo para atacarla.

No veo un pimiento. A saber las criaturas que acechan por aquí...

¿En tu cara o en la mía? A los zombis les gusta hacer las cosas así; lentos, pero seguros

Detalles malignos

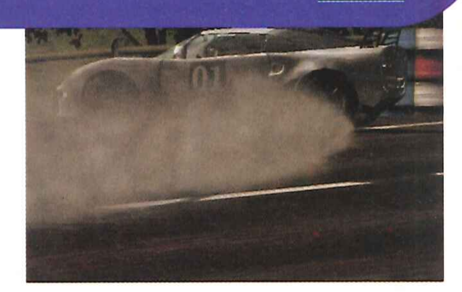
Miradas que matan
Code: Verónica X se ha sacudido de encima las cámaras fijas a favor de una tridimensionalidad total. Miradas acechadoras que tener en cuenta

Y dura, y ura...
El juego ha sido confeccionado para que su duración sea bastante mayor que la de sus predecesores. Prepárate para cazar zombis durante más de 16 horas

Pero la verdad es que no te sobrará mucho tiempo para pararte a contemplar la calidad de la epidermis del personal, ya que el número de estos horrendos monstruos ha aumentado. Zombis, bestias con tentáculos, cazadores, arañas gigantes, sabuesos del infierno con muy mala leche, polillas venenosas y toda una aterradora lista de jefes tan nuevos como difíciles de combatir que se pelearán para acaparar tu atención tarde o temprano.

Sin embargo, lo más sorprendente es que por primera vez en la saga, la cámara del juego deja de permanecer estática. Los ángulos de cámara que ya son marca de la casa siguen estando ahí y consiguen crear más tensión nerviosa cinematográfica que nunca, pero ahora vienen reforzados por algunos planos picados que elevan a *C:VX* a la dimensión tridimensional. Por suerte, los temores de que este cambio pudiera reducir la tensión del juego quedan totalmente descartados. En todo caso, esta nueva flexibilidad le ha permitido a Capcom recrearse todavía más en los trucos cinematográficos. Es más, la transición de un pasado pseudo-tridimensional a unos escenarios 100% en 3D, no ha afectado en absoluto a esas virguerías de gráficos.

A pesar de los recelos iniciales que pudieran despertar sus orígenes en Dreamcast, *Code: Veronica X* parece dispuesto a ganarse un sitio en el podio de los videojuegos por derecho propio. Contiene todos los elementos de sus predecesores, junto con algunas innovaciones tan idóneas como oportunas. Un esfuerzo «costroso», pero esta vez ha valido la pena.



LOTUS CHALLENGE

CUÁNDO SEPTIEMBRE **QUIÉN** VIRGIN **WEB** WWW.KUJU.COM/LOTUSWEBSITE/INDEX.HTML

PREVIEW

Si Porsche y ferrari tienen juegos propios, ¿por qué no Lotus?

Qué mala suerte. Cómo nos habría gustado ver *Lotus Challenge* hace cuatro o cinco meses, antes de conocer al ilustre *Gran Turismo 3. Lotus Challenge* es, por sí solo, visualmente impresionante. Pero comparado con *GT3...*

LC es un juego de carreras protagonizado —como habrás supuesto tú solito— por los coches de la marca que da nombre al juego, una de las firmas de automóviles más prestigiosas del mundo. ¿Quién no ha soñado con conducir un Elise? Pero no creas que aquí sólo vas a competir con ese modelo en particular (como sucedía con el Boxter, de *Porsche Challenge,* o con el Ferrari 355, en *F355* Challenge). En *Lotus Challenge* encontrarás todos los vehículos fabricados por la marca, al igual que aparecían todos los modelos de Porsche en *NFS Porsche 2000*, con todos los datos técnicos e históricos que quieras consultar. Aunque, por supuesto, *LC* es mucho más que una enciclopedia interactiva sobre Lotus. Ante todo, éste es un simulador de carreras.

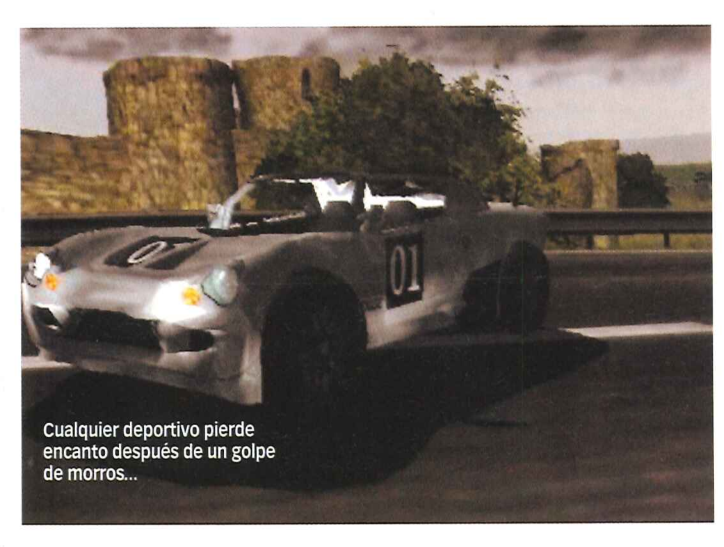
Pero es que, esta vez, la palabra «simulador» cobra un sentido muy estricto. Como en *GT3,* los botones de aceleración y freno del DualShock2 funcionan analógicamente; pero esta vez requieren un poco más de fuerza física... Si en *GT3* puedes pisar el acelerador a tope sin apenas presionar la X, aquí necesitarás engullir un bocadillo de lentejas para acelerar a tope. *LC* utiliza todo el recorrido analógico de los botones, lo que significa que deberás apretar el botón hasta dejarte la uña del pulgar completamente blanca...

Aunque, si la aceleración y los frenos son analógicos, el volante es... ¡Ni siquiera se nos ocurre una palabra para describir cómo funciona la dirección! *LC* ofrece tres tipos de control analógico distintos: el de toda la vida (derecha e izquierda), uno «circular» y otro que es una mezcla de ambos. Con el control «circular», debes mover el *stick* directamente hacia la zona hasta la que girarías un volante real (intenta imaginar a qué nos referimos, porque resulta algo bastante difícil de explicar...); y con el modo «intermedio» de ambos sistemas, la dirección responde tanto al giro convencional del *stick* como a las direcciones «circulares». Ya, no te has enterado de nada, ¿eh? Te hemos dicho que era difícil de explicar...

Además de todas esas posibilidades de control —que prometen un realismo casi palpable, cuando las dominas—, *Lotus Challenge* será compatible con el Wingman Force, el volante oficial de *GT3* con tecnología *force-feedback.* ¿Qué más se puede pedir? Sí, ya te lo dijimos al principio: es difícil sentirse impresionado por esto después de haber probado *GT3...*

«*LC* es mucho más que una enciclopedia interactiva»

El Elise siempre ha sido uno de nuestros deportivos preferidos



Cualquier deportivo pierde encanto después de un golpe de morros...

Flor de Lotus

- Todos los coches de la historia Lotus, incluido un monoplaza de Fórmula 1
- Gran variedad de circuitos de pruebas, de carreras e incluso carreteras con tráfico civil
- Un control tan analógico, tanto, que da miedo...



El sol de *Lotus Challenge* sólo es comparable al de *GT3*

MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL

CUÁNDO SEPTIEMBRE **QUIÉN** PROEIN **WEB** WWW.THQ.COM

PREVIEW ¿Te crees demasiado mayor para ciertas cosas? Venga, ¡ensúciate!

¿Listo para saltar unos cuantos autobuses?

Pasarás casi tanto tiempo en el aire como en el suelo, claro

Parece que a los motoristas, ciclistas y patinadores famosos les ha gustado esto de protagonizar juegos. Y debe ser muy fácil hacer juegos de estos, porque salen varios cientos cada mes... Éste es un buen ejemplo, un perfecto representante de esta especie de género nuevo de los «juegos de deportes de riesgo con famoso en la portada». Se llama *MX 2002 featuring Ricky Carmichael,* nada menos. Un juego de motos con carreras de motocross y supercross, lleno de circuitos embarrados en los que ponerse perdido y rampas enormes con las que volar y hacer piruetas en el aire. Más o menos, lo de siempre...

Pero *MX 2002* tiene algunas características propias. Todos los pilotos que aparecen en el juego son reales, por ejemplo (aunque Carmichael destaca sobre los demás, siendo el más famoso y fácil de controlar de todos, claro); pero el juego cuenta con licencias oficiales de campeonatos y circuitos que también existen en la realidad. La gente de Pacific Coast ha usado fotografías tomadas por satélite de todos los circuitos para reproducirlos en el juego, al detalle. Ya hasta la CIA colabora con PlayStation2...

Sin embargo, las licencias oficiales no siempre son un indicativo de realismo. Puede que los escenarios, pilotos, competiciones y motos estén inspirados en la realidad, pero la mecánica de juego es la que ya has visto mil veces: control facilón, acrobacias imposibles, saltos kilométricos, una conducción poco realista, velocidad incondicional... Esperemos que Pacific Coast añada un poco de verosimilitud al control de las motos antes de dar por terminado el juego, porque de lo contrario sería demasiado fácil acabar todas las carreras (si no haces acrobacias ni tonterías, es casi imposible perder una carrera).

Gráficamente, *MX 2002* no está nada mal. No es tan detallado como debería, tratándose de un juego para PS2, pero tampoco hace daño a la vista. La animación es suave, el modelado de motos y pilotos resulta convincente y las nubecillas de polvo que desprenden los neumáticos se integran muy bien en el entorno. Faltan detalles, claro, pequeñas añadiduras que esperamos encontrar en el juego cuando esté acabado: la cámara en primera persona, por ejemplo. ¡Qué manía de prescindir de la vista subjetiva le ha dado a todo el mundo! Rezaremos porque los desarrolladores de *MX 2002* se den cuenta de que esta moda de las cámaras en tercera persona es un error... El sistema de control para realizar acrobacias debería complicarse un poco más, también; y la física del juego necesita unos cuantos retoques. Ahora es casi imposible caerse de la moto, estás pegado a ella, parece que un dios invisible cuida de ti en todo momento. ¿Demasiados retoques necesarios a última hora? Esperemos que no.

«Todos los pilotos que aparecen en el juego son reales»

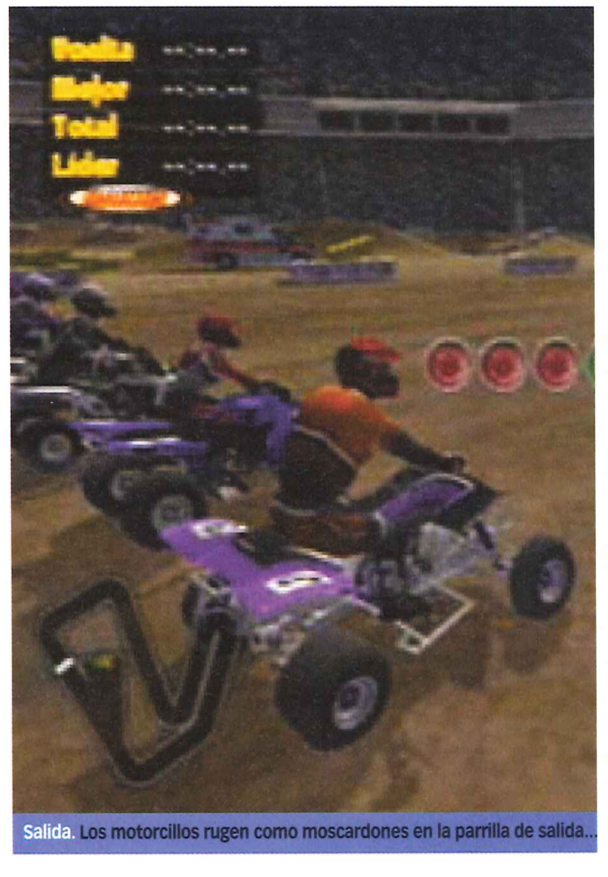


Tus adversarios te empujarán y bloquearán el paso cuando puedan

Rickysimo

- **La gama de licencias** oficiales no tiene desperdicio, con pilotos, circuitos y campeonatos reales
- **Los circuitos han sido** fotografiados por satélite para ser recreados en el juego
- **La animación de los pilotos** es muy creíble, y los gráficos tampoco están nada mal




Salida. Los motorcillos rugen como moscardones en la parrilla de salida...






Nieve. Un juego de carreras sin montañas nevadas no tendría sentido


Cámara TV. Durante los saltos, pulsa L1 para verte mejor


Escenarios. Grandes y detallados, pero algo vacíos...

ATV OFFROAD FURY

Si piensas que no puedes caerte de una moto, te equivocas

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **9.900**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **RAINBOW**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *Sled Storm*
(*PSMag35*, 8/10)
Igual de suave, pero sobre nieve y en PSone

PS2: *Moto GP*
(*PSMag50*, 7/10)
También de motos, aunque de velocidad y sobre asfalto



ATV Offroad Fury* es un juego de carreras de *quads para PS2 de los creadores de la serie *Motocross Madness* para PC, uno de los títulos más aclamados en el género de las carreras para ordenador. La suavidad y el alto nivel de detalle de los gráficos que suele ofrecer la gente de Rainbow hicieron de *Motocross Madness* y su continuación dos de los juegos de carreras preferidos por el gran público en PC (junto con algunos otros como *Superbikes* o *Midtown Madness*). ¿Pasará lo mismo en PS2 con *ATV Offroad Fury*? Bueno... es poco probable.

Si bien *Offroad Fury* ofrece un aspecto, una suavidad y una variedad de modos y opciones más que aceptables, lo cierto es que no cuenta con grandes novedades o atractivos irresistibles. Se trata de un arcade de carreras, similar en casi todo a cualquier otro título de carreras de motocross o motos de nieve.

Recuerda especialmente a *Sled Storm* por la suavidad de los gráficos, aunque aquí las carreras tienen lugar en todo tipo de terrenos y climas. Pero los enormes saltos, la suavidad de la animación, las piruetas e incluso las cámaras se parecen mucho a las de *Sled Storm*, lo que hasta cierto punto es una buena noticia: esas cosas eran lo mejor de *Sled Storm*. Pero aquél era un juego de PSone...

Carreras campo a través, estilo *Motocross Madness*; o en circuitos exteriores enormes y llenos de saltos, árboles, vallas, rocas; o en estadios cubiertos con circuitos reducidos y retorcidos... *Offroad Fury* tiene un poco de todo, no podemos quejarnos. Incluso la variedad de piruetas posibles en el aire supera a la media: ¡60 distintas, nada menos! Una de las particularidades de *Offroad Fury* es la posibilidad de activar una cámara «estilo TV» pulsando un botón durante los saltos, para observar con más detalle las piruetas o para presumir más cómodamente cuando tus amigos te ven jugar... Pero aparte de eso, no encontrarás aquí novedades nada sorprendentes. Las mismas opciones mecánicas de siempre, los mismos saltos inverosímiles de siempre, los enemigos imbatibles de siempre... Aunque quizá lo más grave sea esa manía que ahora les ha dado a todos los desarrolladores de juegos relacionados con deportes de riesgo: ¡no hay cámara en primera persona! ¿Por qué? ¿Quién ha decidido que la cámara subjetiva ha pasado de moda?

> **«*Offroad Fury* tiene un poco de todo, no podemos quejarnos»**

Offroad Fury es un juego bonito, suave y largo, pero no especialmente profundo, realista ni divertido. La banda sonora anima un poco la cosa, con gente como Alice in Chains o Soundgarden, pero una buena BSO no hace milagros con la jugabilidad...

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 8
Suaves y detallados, pero mejorables

■ JUGABILIDAD 7
Fácil de manejar, como todos...

■ ADICTIVIDAD 6
¿Y la cámara subjetiva?

CONCLUSIÓN
Haría las delicias de cualquier usuario de PC, pero los consoleros buscamos algo más que texturas bonitas.



CARACTERÍSTICAS • Diversos modos de juego • Estilos de competición muy diferentes • Hasta 60 piruetas distintas...



DATOS

GRAN TURISMO THE REAL DRIVING SIMULATOR A-spec

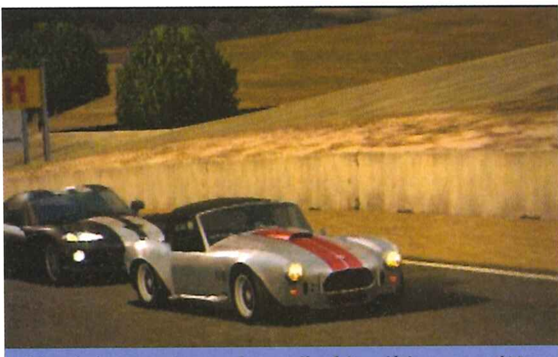
DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **9.900**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **POLYPHONY DIGITAL**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: Gran Turismo 2 *PSMag38, 9/10*
Con más coches, pero no tan increíble como esto.

PS2: Las 24 Horas de Le Mans *PSMag 50, 8/10*
No está mal, pero después de ver *GT3*...

CARACTERÍSTICAS • Modos Gran Turismo y Arcade, como siempre, y enormes, también como siempre • ¡Los mejores coches del mundo! Incluidas algunas novedades tan bestiales como el nuevo Viper


Viejas glorias. En un juego así, no podían faltar clásicos como el Mustang Shelby Cobra

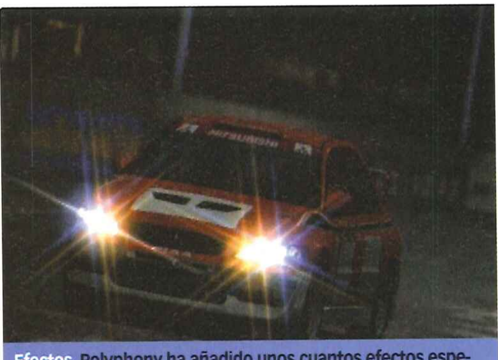


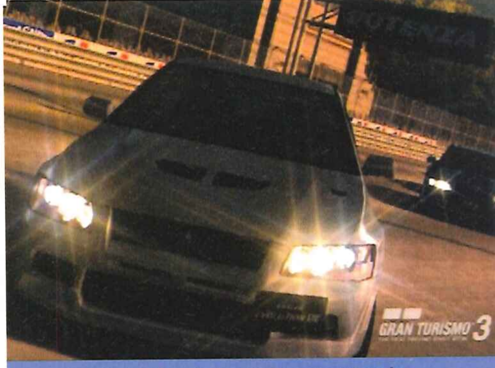
Eventos y campeonatos. Cada campeonato o torneo exige unas determinadas características mecánicas a tu coche


¿Lotus? Aunque veas aquí los mismos coches que en *Lotus Challenge*, no te costará notar la diferencia entre ambos juegos...



Lluvia. En otros juegos, las carreras sobre mojado son un incordio. Aquí, las adorarás


Efectos. Polyphony ha añadido unos cuantos efectos especiales a las repeticiones que te dejarán perplejo



Luces. Por si no te has dado cuenta, parecen reales

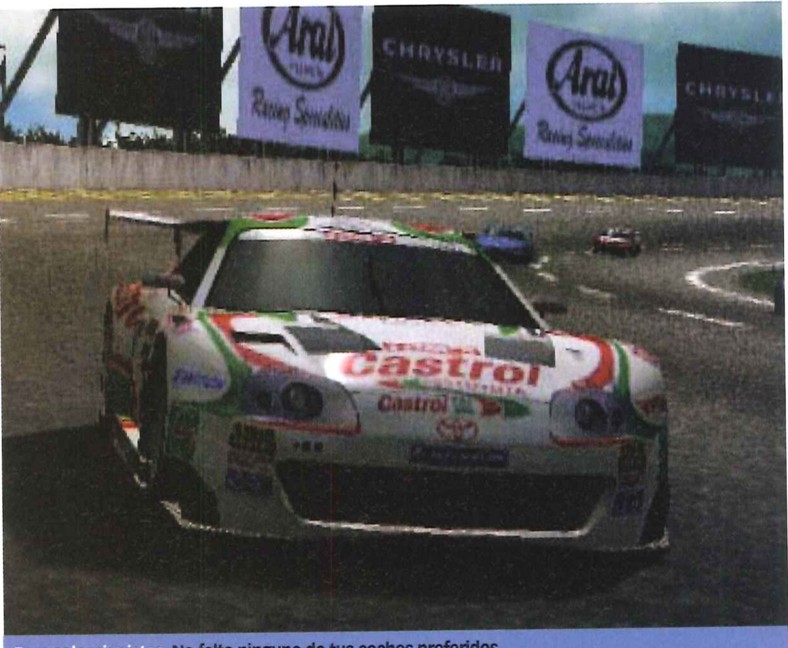
GRAN TURISMO 3 A-SPEC

El juego de carreras de coches definitivo ya está en las tiendas, ¡al fin!

Con *Gran Turismo 3* nos enfrentamos a dos cosas muy distintas al mismo tiempo. Por un lado, al mejor juego de PS2 hasta la fecha; y por otro lado... a la peor conversión que jamás se ha hecho de un juego NTSC al formato PAL. Nos sentimos absolutamente incapaces de entender semejante desastre. Pese a todo, la versión PAL de *GT3* continúa siendo el mejor juego que ha salido en nuestro mercado para PS2 hasta la fecha.

No sería justo puntuar un juego PAL comparándolo con su versión japonesa o americana, claro. Se supone que tenemos que puntuar cada juego basándonos en su competencia y su calidad propia. Visto así, *GT3* es alucinante: tiene mejor aspecto que ningún otro juego de carreras de PS2, es más rápido y realista que los demás, y cuenta con modos, opciones y atractivos propios prácticamente incontables. ¡*GT3* es un juego de 10/10 en todos los aspectos! Pero lo de las diferencias entre versiones no es la primera vez que pasa. Seguramente, ya has visto otras veces algo parecido a lo que te estamos describiendo. El *TTT* japonés era más definido y rápido que el PAL; el *Gran Turismo* original era mucho más rápido en NTSC que la versión europea, etc. Pero en *GT3*, las diferencias entre ambas versiones no son simplemente «importantes». Y la

«*GT3* es alucinante: tiene mejor aspecto que ningún otro juego de carreras de PS2»

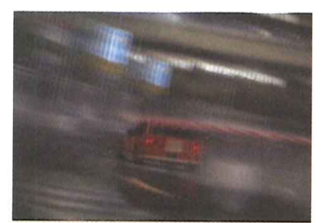


Para coleccionistas. No falta ninguno de tus coches preferidos...

• Todos los circuitos de los anteriores *GT*, y más.

REPETICIONES

Los *replays* de *GT3* te ofrecen muchas posibilidades: ver la carrera para estudiar tus movimientos y acciones o las de tus adversarios; verla sólo para divertirte, como si fuese una retransmisión televisada; ver la carrera en forma de vídeo musical interactivo... ¡Pruébalo todo!
O, si prefieres que la consola te enseñe lo que es capaz de hacer, entra en la Previsualización de una carrera cualquiera y deja que ella lo haga todo sola. Tu PS2 tomará dicha carrera como base, y realizará con ella una especie de vídeo musical, intercalando efectos visuales al compás de la música... ¡Es increíble!

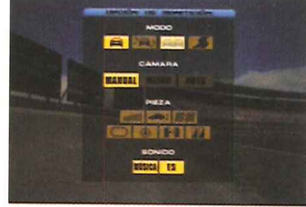

El efecto *blur* queda de miedo de vez en cuando, en planos alejados


El filtro en tonos azules es una pasada, ¿verdad?


De vez en cuando, un plano en blanco y negro no está de más


En blanco y negro, pero con el contraste aumentado, ¿qué tal?


Los contrapicados con la cámara inclinada también tienen su encanto, sí

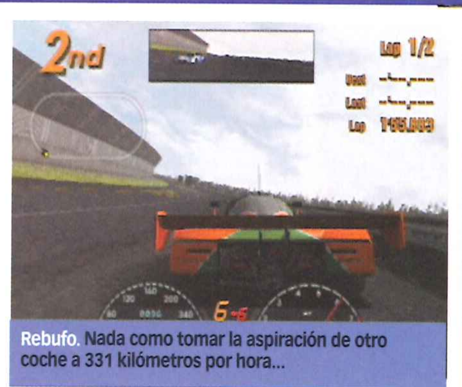

Desde el menú de la repetición podrás modificarlo prácticamente todo


A veces, la CPU elige la cámara subjetiva también

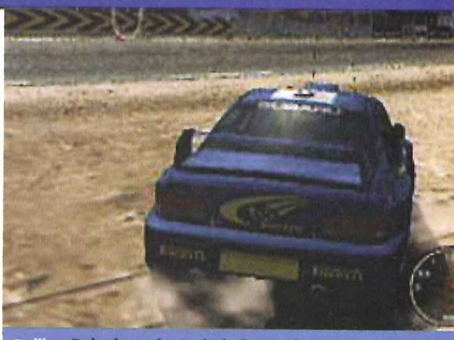

Filtros rojos con contraste al máximo. La consola elige este efecto para los compases contundentes de la música

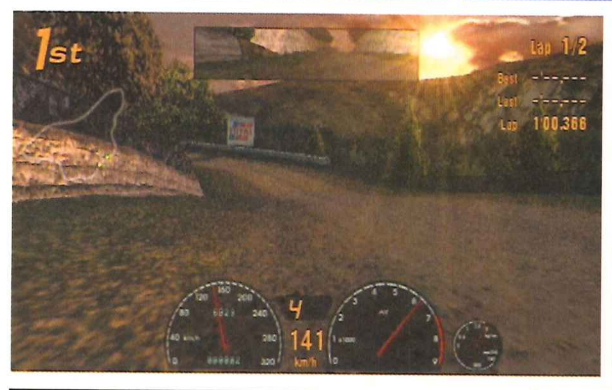

La disminución del color o del contraste también son efectos preciosos, especialmente en carreras nocturnas


¿Y qué tal regresar a la realidad de vez en cuando, sin filtros ni efectos de ningún tipo?



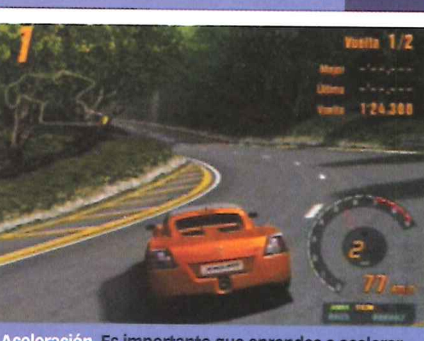
Rebufo. Nada como tomar la aspiración de otro coche a 331 kilómetros por hora...


Rallies. Polyphony ha trabajado mucho en el realismo de la conducción sobre tierra, también





Menú. El sistema de menús del modo GT se ha simplificado y ordenado un poco


Aceleración. Es importante que aprendas a acelerar analógicamente para ciertas curvas


Polvo. La suciedad que desprenden los neumáticos es muy real

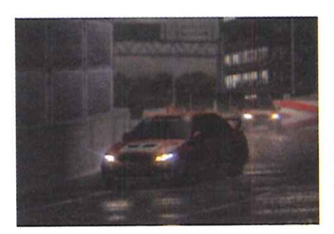
«Cuenta con modos, opciones y atractivos propios casi incontables.»

razón para ello es fácil de entender: el *GT3* japonés o americano parece real, se puede confundir con la realidad en determinados momentos; eso no te pasará jamás con el juego PAL. La iluminación es fabulosa, pero nunca te cabrá la menor duda de que se trata de un juego. Los colores y efectos son una pasada, pero sólo una pasada para tratarse de un juego. Los coches son espectaculares, pero en el juego PAL parecen más de plástico que de metal...



ESCENARIOS

Si los coches de *GT3* te parecen impresionantes, los circuitos te dejarán boquiabierto... No te pierdas ni un detalle, ni una ventana, ni una farola, ni una señal...



Las calles mojadas de Tokio son inmejorables, ¿no crees?



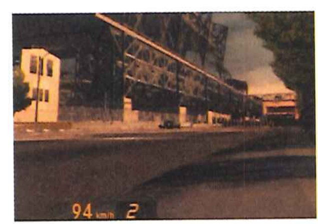
En lo alto de ese edificio pone «Sony», ¿serán sus oficinas de Tokio?



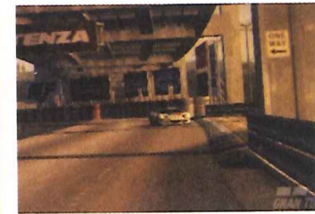
El sol asoma intermitente entre edificios, árboles, puentes y autopistas elevadas...



Las farolas, en *GT3*, también parecen reales. Su luz se refleja sobre coches y suelo, claro



Sólo la estructura metálica de ese edificio tiene más polígonos que *GT* y *GT2* juntos...



Si te impresionaron los circuitos americanos en *GT2*, estos te producirán un paro cardíaco

CARNETS

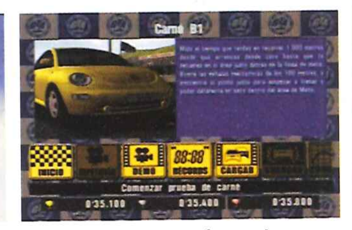
Aunque para las más fáciles no necesitas más que un coche, para los torneos y campeonatos importantes te hará falta sacarte algún carnet (más o menos difícil según la dificultad de la carrera en la que quieras participar). Como siempre, para obtener un carnet deberás superar ciertas pruebas en un tiempo límite.



Te suena este menú, ¿verdad? ¡Venga, inténtalo!



El Nacional B es el carnet más fácil; el de Nivel Especial, el más difícil



Si tienes dudas sobre cómo se hace, entra en la opción «demo» para ver cómo lo hace la CPU. Y aprende



Cada prueba se desarrolla en un tramo específico de un circuito determinado



También necesitarás un carnet de Rally para las carreras sobre tierra...



...y no creas que el carnet de Rally es el más fácil, ni mucho menos

Si pudiste escuchar las bandas sonoras de las diferentes versiones de *GT2*, recordarás que no eran nada del otro mundo. La canción original de *Gran Turismo* se ha convertido en algo así como «el himno de la serie» en Japón. Los tres *GT* han tenido la misma canción en la secuencia de introducción, porque es sencillamente ideal. En *GT2*, los desarrolladores decidieron que los japoneses se habían equivocado con los gustos europeos. Y con *GT3*, han pensado que los japoneses se han equivocado más todavía. ¿Resultado? Una canción introductoria —en el juego PAL— que no nos convence en absoluto: inadecuada, demasiado larga y acompañando un vídeo erróneo con *clips* que nada tienen que ver con los geniales cortes nipones originales. Ni siquiera la intro se salva del «apaño» europeo, ya ves.

A la música del resto del juego le sucede algo parecido. Por alguna extraña razón, el tema de Lenny Kravitz, *Are You Gonna Go My Way?* ha desaparecido. ¿Y qué ha sucedido con las licencias que Sony anunció hace tiempo de grupos exclusivos para la versión europea del juego? Judas Priest, The Cult, Methods of Mayhem, Jimi Hendrix... Te gustan todos ellos, ¿verdad? ¡Pues



TALLER VIRTUAL

Como en *GT* y *GT2*, las modificaciones mecánicas son el pan de cada día en *GT3*, si quieres mantener tu coche a la altura de tus adversarios. Presta atención a los precios de las piezas y, si te queda pasta, cambia el aceite cada 10.000 kilómetros. Por supuesto, también puedes lavar el coche y cambiarle las llantas por otras más a tu gusto.



Cada tipo de modificación suele tener varios niveles de calidad y precio posibles



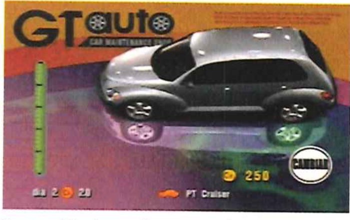
Los cambios en la transmisión no aumentan mucho la potencia, pero ofrecen cambios de marcha más enérgicos



Añádele un turbo a tu motor —si el coche lo permite, depende del modelo—, y verás qué diferencia...



Si aumentas mucho la potencia original del coche, mejora también la suspensión y las barras estabilizadoras

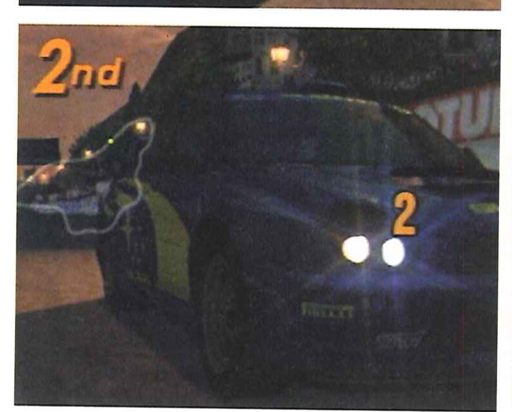


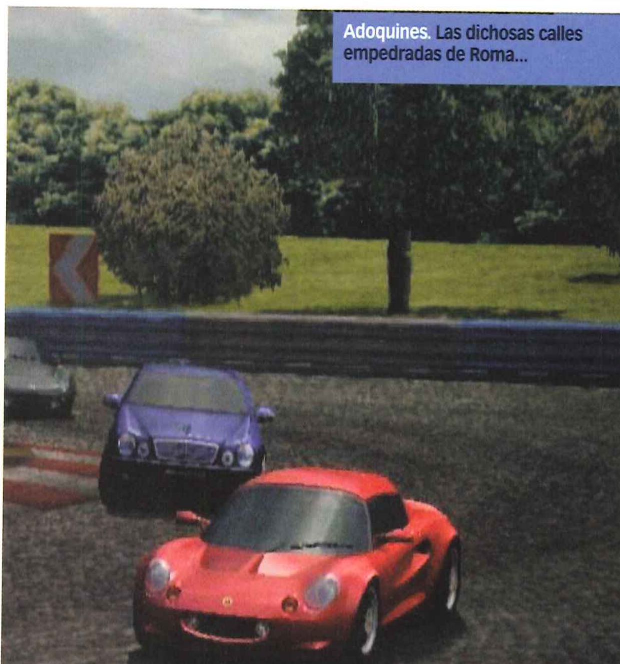
Un cambio de aceite nunca viene mal, deberías saberlo



¿Qué llantas van mejor con tu personalidad? Hay muchas para elegir

Sol. Éste es el sol más impresionante que has visto nunca en un juego





Adoquines. Las dichosas calles empedradas de Roma...



Caballos desbocados. Seis coches suman más de 2.000 caballos de potencia en la recta de salida.

no hay ni rastro de ellos! En lugar de toda esa gente, el juego PAL se ha quedado con los grupos más desconocidos de la versión japonesa y ha añadido alguna que otra canción de segunda categoría (con un aire más europeo, eso sí).

¡Ah, por cierto! Si, además de la música, has leído algo en Internet sobre la inclusión de coches exclusivos para el juego PAL, olvídalo también. Lo del Lamborghini Diablo ha resultado ser un sólo rumor. Nada. Aquí están los mismos coches que en el juego japonés, nada más: muchos de todas las marcas niponas (Toyota, Mitsubishi, etc.) y un puñadito de modelos occidentales (Peugeot, Renault, Fiat y compañía). Ni rastro de coches exclusivos.

Aparte de estas lindezas, el juego PAL decae en los mismos aspectos en los que suelen hacerlo todas las conversiones: menos velocidad, y algunos cuadros por segundo menos. Por suerte, no hay ralentizaciones en ningún momento, y las diferencias de velocidad apenas son perceptibles. Nada grave.

A pesar de todo, *GT3* es imprescindible.

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

GRÁFICOS 8
La conversión PAL podría ser mejor...

JUGABILIDAD 10
Todo es perfecto en *GT3*, aparte de la conversión

ADICTIVIDAD 10
Necesitarás años para cansarte de un juego así

CONCLUSIÓN

Que conste que puntuamos la versión PAL de *GT3* respecto a los demás juegos de PS2 actuales









Esta tecnología no le iría nada mal a los colegiados de carne y hueso

Pero, ¿cómo se le ha ocurrido a ese chaval intentar partirse la espalda desde esta distancia?

INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER

ILS o como quedarse a las puertas de la gloria

DATOS





DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **9.900**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
DESARROLLADOR **TAITO**
RESTRICCIÓN DE EDAD **TP**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1: ISS PRO EVOLUTION 2 (*PSMag52* **10/10**)
El mejor juego de fútbol en cualquier plataforma.

PS2: ISS (*PSMag49* **7/10**) **o FIFA** (*PSMag49* **7/10**)
El que tú prefieras, los dos son excelentes juegos.

Poco después de su nacimiento en nuestro país, PS2 ya contaba con los dos máximos exponentes del fútbol poligonal. *FIFA 2001* e *ISS* cubren de sobra cualquier ansia futbolística que pueda tener un poseedor de esta consola. Los únicos que se podían sentir poco atraídos por uno de estos dos títulos son los amantes del estilo arcade puro y duro. Esperábamos de Taito que, con *International League Soccer*, ese pequeño hueco quedara bien cubierto. Por desgracia no ha sido del todo como pensábamos.

Taito ha metido dos juegos en uno. Puedes jugar a *ILS* como si del mismo *ISS* se tratara (los controles son calcaditos), aunque no esperes la soberbia jugabilidad del título de Konami. Si optas por jugar en modo arcade, te vas a encontrar un juego con puntuación por jugadas, tiros especiales y la posibilidad de incrementar las habilidades de los integrantes de tu equipo.

¿Y el resultado de todo esto? Pues ni carne ni pescado. No es, ni de lejos, el mejor simulador y tampoco acaba de cumplir como arcade. *ILS* es un buen juego de fútbol, entretenido, espectacular y con unos gráficos dignos de mención, pero no parece una gran opción cuando en la misma estantería puedes encontrar a los dos clásicos ya citados.

Los principales impedimentos que posee este juego para estar al mismo nivel son, principalmente, los defectos en el control. Hay animaciones realmente muy poco logradas y mal integradas que restan muchos puntos al espectáculo visual que suponen los juegos de PS2. Esto, unido a la lentitud con que reaccionan los jugadores hace que elaborar una buena jugada de ataque sea toda una odisea. El juego tiene todas las opciones que esperas encontrar, copas, torneos, ligas, niveles de dificultad y hasta puedes cambiar los extraños, pero divertidos nombres que tienen los jugadores. Que los nombres de los jugadores sean juegos de palabras parecidos a los originales es una cosa a la que ya estamos acostumbrados con *ISS*, por lo que no supone un gran inconveniente. Que los menús sean muy feos y realmente parezcan de PSone tampoco. Incluso podemos decir que los inconvenientes que supone el extraño comportamiento de la cámara no nos importan mucho. Pero lo que no se puede pasar por alto en un título es la jugabilidad y, en este aspecto, *ILS* no es un gran juego. Y grandes juegos son lo que queremos para esta superconsola que es la PS2.

La introducción a cada partida ofrece la posibilidad de disfrutar de los excelentes gráficos de este juego



«Con unos retoques en la jugabilidad este juego podría estar casi al nivel de *ISS*»

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 5
Excelentes gráficos mal animados.

■ JUGABILIDAD 6
Si los jugadores respondieran a tiempo tendría una nota excelente

■ ADICTIVIDAD 8
Si no pruebas *FIFA o ISS* ....

CONCLUSIÓN

Un buen juego de fútbol con una competencia demasiado dura. No está a la altura



CARACTERÍSTICAS - Un control defectuoso que lo aleja de los sagrados ISS y FIFA - El modelado de personajes y escenarios es excelente

Los combates transcurren en escenarios 3D enormes y están repletos de detalles. Te encantarán

La distancia. Es fundamental prestar atención a la distancia entre los *mechs*, para calcular la puntería o elegir el tipo de arma

Humanos. El apoyo de los comandos humanos durante el combate es esencial a partir del tercer nivel del juego

RING OF RED

Konami anima un poco la historia de Japón

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **9.990**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
DESARROLLADOR **KCE STUDIOS / KONAMI**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: Front Mission 3 (*PSMag44, 9/10*)
Muy parecido, aunque algo más profundo

PS2: Robot Warlords (*Preview en PSMag51*)
Un primo hermano



Sabemos que las comparaciones, además de odiosas, son inevitables. Pero *Ring of Red* tiene demasiadas cosas en común con *Robot Warlords* y la serie *Front Mission* como para pasarlas por alto. Sin embargo, el argumento de *RoR* es muy diferente: éste es —atención— el primer *simulador de mechs ambientado en un pasado histórico real*. Los chicos de Konami ya no saben de dónde sacar ideas...

Según Konami, a mediados de los años sesenta terminó la Segunda Guerra Mundial y Japón quedó dividido en dos mitades: el norte fue dominado por los republicanos; y el sur, por los buenos, los demócratas. Durante la II GM, los japoneses perfeccionaron la fabricación de toda clase de *mechs* con la ayuda de las tecnologías alemana y americana. Ahora —o sea, a mediados de los sesenta—, las dos mitades de Japón se disputan la nación a golpe de *mech*.

La secuencia introductoria del juego es una buena forma de «adaptarse» al entorno *semi-histórico* de *Ring of Red*: vídeos reales en blanco y negro de la II GM, con *mechs* generados por ordenador e insertados con total realismo. ¡De verdad parece que esos bichejos de seis toneladas caminan entre tanques y soldados alemanes! Bravo. Aunque, curiosamente, después de todos estos datos te das cuenta de que *RoR* tiene cosas bastante más interesantes que su argumento (que, por cierto, termina resultando excesivamente recargado y totalmente prescindible).

La mecánica de juego consta de tres partes: menú principal (donde seleccionas batallones, estudias la misión, etc.); mapa de la región (donde mueves a tus unidades por un entorno cuadriculado, como en la mayoría de juegos de *mechs*); y el escenario de combate (el alma del juego). La verdad es que las dos primeras partes no tienen prácticamente nada que no hayas visto. En cambio, los combates son otra cosa...

Todas las batallas son de uno contra uno: un *mech* contra otro. Pero cada uno va acompañado por un par de pelotones de soldados humanos. Cada *mech* cuenta con unas características, armas y habilidades propias, al igual que sus pelotones de soldados. Combinando la distancia hasta el enemigo, los ataques y acciones de los humanos, etc., deberás destruir al *mech* contrario antes de que se acabe el tiempo. Bueno, éste es un resumen infame de cómo funcionan los combates, pero es que no creerás lo geniales que pueden llegar a ser hasta verlos con tus ojos.


El tiempo. Al anochecer, la visibilidad disminuye y aparecen nuevas complicaciones. Quien mejor ve, mejor apunta...

«Todas las batallas son de uno contra uno: *mech* contra *mech*»

VEREDICTO

PlayStation Magazine

GRÁFICOS 8
Las escenas de combate son fantásticas

JUGABILIDAD 7
Faltan posibilidades de movimiento...

ADICTIVIDAD 8
Es difícil cansarse de él

CONCLUSIÓN

Le falta el ritmo de *Robot Warlords*, la profundidad de *Front Mission 3* y un modo para dos jugadores.



CARACTERÍSTICAS • *Mechs* con comandos de soldados humanos • Infinidad de ataques especiales • Técnicas bélicas muy variadas



Pechos. Las enemigas del juego tienen pechos inmunes. Debes tirarles de las coletas para acabar con ellas



Jefes. No todos los jefes son tan guapos y detallados como éste...



Puertas. Sirven para entrar y salir de los niveles, ábrelas con la mano



Menú. El menú principal parece pintado a mano, a carboncillo. Un efecto simpático, pero algo mareante



FREAK OUT

Todo está al alcance de tu mano

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **9.990**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **TREASURE / CONSPIRACY ENTERTAINMENT**
RESTRICCIÓN DE EDAD **N/D**
IDIOMA **N/D**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Jumping Flash 2* (*PSMag1*, 8/10)
Igual de alocado, pero más jugable

PS2: *Kuri Kuri Mix* (*PSMag54*, 7/10)
Casi tan loco como *Freak Out*...

La cantidad de chistes malos que se pueden hacer ante un juego como éste, no tiene límites. ¿Cómo podríamos explicarte de qué va *Freak Out*? Es demasiado disparatado como para explicarlo con palabras, pero podemos intentarlo...

Bien, veamos: tú tienes un personaje, como en la mayoría de juegos de aventuras y plataformas, y este personaje se controla con el *stick* analógico izquierdo del DualShock2. Hasta aquí está claro, ¿verdad? Sin embargo, este personaje tiene una mano, dotada de un brazo largo y muy elástico. Una mano enorme con la que puedes agarrar cosas. Cualquier cosa. Y tirar de ella. Una mano que se controla independientemente del personaje, con el *stick* derecho del DualShock2. Raro, ¿no? Pero más raro aún es el resto del juego: el mundo de *Freak Out* está lleno de mundos distintos, todos repletos de enemigos. O, mejor dicho, enemigas. Chicas. Jóvenes y simpáticas chicas dotadas de un..., unas..., unos... pechos enormes. Gigantescos. Tan grandes, que lo único que se ve de estas muchachas cuando están de frente son sus piececitos. Tendrás que verlas de espaldas para encontrar el resto de su cuerpo. ¿Y en qué consiste el juego? ¡Eso es lo mejor! ¡Tienes que librarte de estas chicas! Sólo tienes que tirarles de las coletas para eliminarlas y obtener puntos. Ellas se defenderán empujándote con sus pechos, por supuesto, pero tú cuentas con el enorme, largo, elástico y fuerte brazo de la ley. Colócate junto a una de estas chicas, alarga la mano y agarra sus coletas para tirar con fuerza y soltarlas, eliminando a la muchacha. Después, repite el proceso infinidad de veces, con todas las demás.

Por supuesto, tu mano sirve para más cosas. Puedes agarrar a las chicas de sus enormes pechos para hacerlas bajar de plataformas elevadas, o sujetar cosas, o abrir puertas... Si necesitas alcanzar un piso más alto o una plataforma alejada, puedes alargar el brazo para alcanzar un árbol —o una farola, o lo que sea— y usar tu larga mano como catapulta para alcanzar el lugar deseado. También puedes tirar de un determinado punto del suelo, como si todo fuera de goma, para mover elementos del escenario o modificar la trayectoria de un personaje, etc. ¡Puedes agarrar cualquier cosa! El motor gráfico de *Freak Out* es tan interactivo que te permite estirar cualquier elemento del escenario.

«Cuentas con el enorme, largo, elástico y fuerte brazo de la ley»

Sí, controlar al personaje con un *stick* y la mano con otro es algo complicado al principio, pero te acostumbrarás. Sólo lo pasarás un poco peor cuando te enfrentes a los jefes —a quienes hay que estirar de partes específicas para hacerles daño—, pero también son bastante fáciles de eliminar. ¿A qué esperas para enfrentarte al juego más raro de PS2 hasta la fecha?

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 7
Simples, pero resultones

■ JUGABILIDAD 7
El sistema de control tiene su gracia

■ ADICTIVIDAD 6
Niveles cortos, jefes fáciles

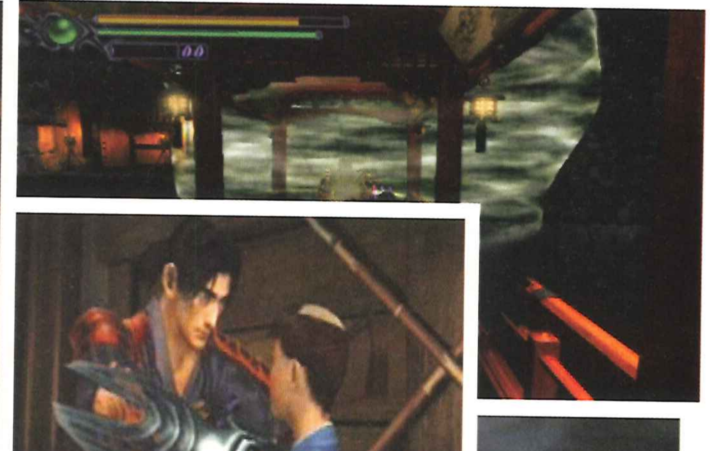
CONCLUSIÓN

Con una cámara mejor y unos gráficos más espectaculares, *Freak Out* podría haber dado mucho más de sí.



CARACTERÍSTICAS • Un *stick* controla al personaje • Otro *stick* controla su mano • Las enemigas no controlan sus pechos...

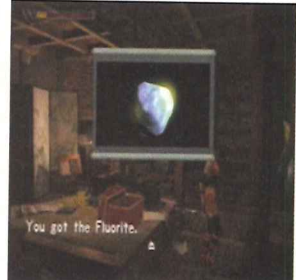


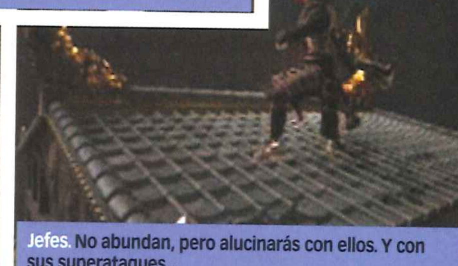


Samanosuke. El prota del juego, amable, comprensivo y atento con todos









Jefes. No abundan, pero alucinarás con ellos. Y con sus superataques...

ONIMUSHA WARLORDS

¿Pensabas que no existía el *gore* en el Japón medieval?

DATOS

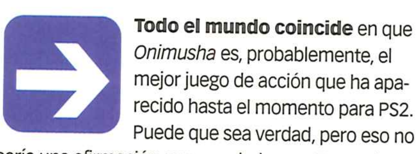


DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **10.990**
DISTRIBUIDOR **EA**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: ***Resident Evil 3: Nemesis***
PSMag39, 8/10
Igual, pero en plan moderno. ¿No lo conoces?

PS2: ***Extermination***
PSMag54, 6/10
Un bodrio insoportable, puedes perdértelo si quieres



Todo el mundo coincide en que *Onimusha* es, probablemente, el mejor juego de acción que ha aparecido hasta el momento para PS2. Puede que sea verdad, pero eso no sería una afirmación muy reveladora... ¿Es que hay algún otro juego de acción para PS2 que merezca mínimamente la pena? *Oni, Extermination* y compañía no llegaban siquiera a ser juegos de segunda categoría, es lógico que *Onimusha* sea el mejor de todos.

Para valorar correctamente el juego de terror medieval de Capcom deberíamos compararlo con las grandes joyas de PSone, especialmente con las de Capcom. Porque, no te engañes, aparte de la época, los escenarios y la ropa de los personajes, éste es un *Resident Evil* en todos los sentidos. Dos personajes jugables —aunque aquí no puedes elegirlos, sino que se van alternando a medida que avanza el argumento del juego—; escenarios en 2D prerrenderizados con personajes poligonales; muertos vivientes por todas partes con los que decorar las paredes y suelos; puzzles aparentemente imposibles la primera vez que los ves... Lamentablemente, *Onimusha* también se parece a la serie estrella de Capcom en su longitud: es bastante corto. Y, una vez que te lo has pasado, los minijuegos extra no son lo suficientemente profundos para continuar jugando, de modo que toda la calidad de *Onimusha* se reduce a cero pasados dos o tres días de placer y diversión sin límites. ¿Por qué no es tan largo como *Code Veronica*, al menos? ¿Por qué Capcom no ha incluido un modo de lucha secreto o algo así, teniendo personajes tan geniales para pelear? En fin, esperaremos *Onimusha 2*, a ver si es más completo...



Puzzles. Hay pocos en todo el juego, pero ¡son geniales! Te encantará morir en ellos...

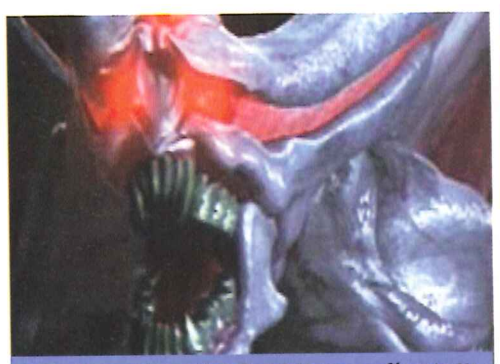
> «A pesar de las muchas diferencias, éste es un *RE* en todos los sentidos»

Los puzzles aquí tampoco son tan abundantes como en la serie *RE*, a decir verdad. Igual de geniales y difíciles, pero pocos. Como los jefes. O como la variedad de enemigos... ¿Es que todo sabe a poco en *Onimusha*? No, es que todo lo que tiene es tan genial, que siempre quieres más. Pero eso no significa que *Onimusha* tenga grandes fallos o que pueda decepcionar a alguien.

Samanosuke, el protagonista masculino, es casi un clon del fabuloso Mitsurugi, de *Soul Calibur*. Su animación, los combos posibles, la evolución de las magias a medida que subes de nivel con las almas absorbidas de tus enemigos... Es genial, te encantará la mecánica de juego. Desde casi el principio del juego cuentas con una especie de «ojo recolector de espíritus». Cuando acabas con un enemigo, puedes absorber su alma pulsando Círculo. Las almas se van acumulando en una barra de energía y, después, puedes «invertirlas» como si fueran dinero, para mejorar tus armas, ítems, etc.

CARACTERÍSTICAS • Cientos de zombis medievales para hacer carne picada • Dos personajes diferentes que se alternan a lo largo del juego • Armas muy diferentes y variadas





Final. Si logras llegar al jefe final del juego, confórmate. No esperes vencerle...



Almas. Atrae las almas de tus enemigos con el ojo de tu espada para adquirir su poder



Puertas. El sistema de sellos de colores en las puertas cerradas es muy original



Escenarios. Tendrás que pasar varias veces por todas partes, aunque los escenarios no siempre serán iguales...

BICHEJOS

Hay toda una fauna de bestias inmundas en *Onimusha*. Necesitaríamos mucho espacio para hablarte de todas ellas, así que aquí tienes algunas de las más... «curiosas»



Estos gigantes con cuernos usan hachas para aplastarte contra el suelo. La longitud de sus brazos y armas son todo un problema a la hora de acercarse a ellos...



Por ahí pululan numerosos ninjas vestidos de azul. Recuerdan a Voldo, el malo de *Soul Calibur,* aunque éstos son aún más pesados...



Los guerreros de armaduras rojas son terriblemente altos, fuertes, apuestos, duros...



Nada como un grupo de esqueletos con algo de carne para decorar el escenario de rojo. ¿De dónde saldrá tanto bicho? ¿Dónde comprarán todos esos trajes y gorros iguales?





Del mismo modo, en el juego abundan las puertas cerradas. Pero aquí, aparte de las llaves, estatuillas y símbolos de todos los *RE,* necesarios para abrirlas, también hay algo así como «sellos mágicos». Los sellos pueden ser de niveles y materias diferentes, y deberás conseguir determinados orbes y alcanzar ciertos niveles de poder en cada materia para abrir los sellos que vayas encontrando. No te preocupes, que no es tan complicado como suena... En general, *Onimusha* ofrece una mecánica de juego y un sistema de control —principalmente basado en las peleas con espada, lanza o cuchillo— lo suficientemente novedosos como para justificar su existencia. No se diferencia tanto de *RE* como quizás debería, y se echan en falta la tridimensionalidad y la durabilidad de *Code Veronica,* pero no deberías perdértelo. Sólo por ver la secuencia de vídeo introductoria, o la del final del juego, ya valdría la pena gastarse los ahorros de un mes... ¡Qué de violencia gratuita! ¡Parece real! ¿Recuerdas la batalla con la que empieza *Dracula,* de Coppola? Pues eso era una piltrafilla cinematográfica comparado con esto.

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 8
Espectaculares fondos renderizados

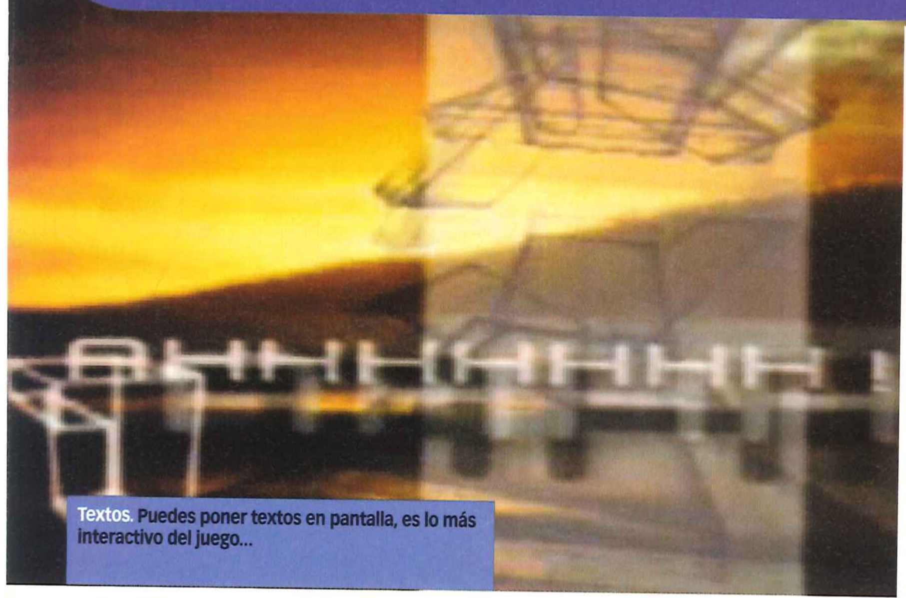
■ JUGABILIDAD 8
Control y armas sublimes

■ ADICTIVIDAD 6
Es endemoniadamente corto...

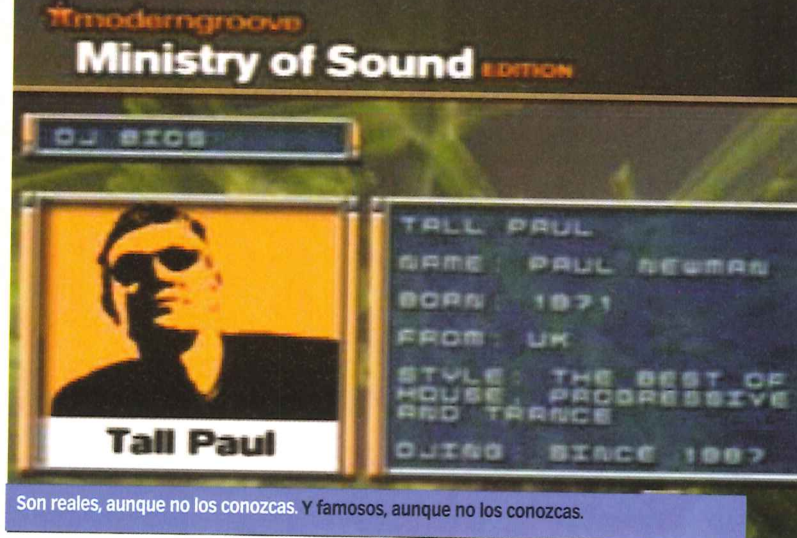
CONCLUSIÓN

No es como *RE Code: Veronica,* pero sí supera a los demás RE en casi todos los aspectos.





Textos. Puedes poner textos en pantalla, es lo más interactivo del juego...



Son reales, aunque no los conozcas. Y famosos, aunque no los conozcas.


Las apariencias engañan. Los gráficos no se mueven con la variedad, calidad y soltura que deberían.

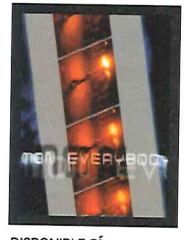

Partículas. Los sistemas de partículas tampoco son nada impresionantes.



MINISTRY OF SOUND

¿Pero esto es un juego o no? Pues es que... Es «algo parecido»

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **4.995**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
DESARROLLADOR **MODERN GROOVE ENTERTAINMENT**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: ***Music*** ***(PSMag19, 7/10)***
No permitía editar vídeos, pero daba igual...

PS2: ***MTV Music Generator 2*** ***(PSMag54, 8/10)***
Más completo que *Music* y *Ministry of Sound* juntos

Si te costó aceptar como «juego» cosas como *Music* o *Music 2*, ahora lo vas a pasar realmente mal... Al fin y al cabo, *Music* y compañía te permitían componer canciones y sonidos, mezclas propias. Puede que eso no te parezca «jugar», pero en cierto modo la interactividad que se establecía entre el jugador, la música, el CD y la consola era real, demostrable. De *Ministry of Sound* no podemos decir lo mismo. Por una vez, queda claro que las palabras «software interactivo» y «juego» no significan lo mismo. Lo que harás con *Ministry of Sound* es algo muy diferente a «jugar». Podríamos llamarlo «disfrutar algo de música de una forma nueva», pero no «jugar».

Y es que, en contra de toda lógica, *Ministry of Sound* no es un editor de música, sino de vídeos. O «pseudovídeos», interactivos. Un DVD lleno de canciones de DJ famosos en el Reino Unido —no te sonará ninguna canción, claro—, con un editor de vídeos similar al de *MTV Music Generator 2*. ¡Sí, has leído bien, esto es SÓLO un editor de vídeos, nada más! Aunque hay más cosas que te decepcionarán de *Ministry of Sound*, además de la imposibilidad de componer sonidos. Cualquiera pensaría que, dado que sólo se pueden editar vídeos, las posibilidades para hacerlo serán geniales e infinitas. Pero no. Por una vez, vamos a decir algo que jamás habíamos dicho de un juego: no te fíes de las imágenes que ves en esta página porque, en movimiento, la sensación es INFERIOR. Un motor gráfico bastante mediano, capaz de animar elementos 2D y 3D, pero con muchas menos variaciones de las que cabría esperar. La inclusión de pequeños *clips* de vídeo no es una novedad particularmente deslumbrante, y la supuesta interactividad de las imágenes con el ritmo de la música es algo bastante discutible. Es verdad que, con las canciones más animadas, las imágenes parecen moverse al ritmo de la música, pero... ¡también se mueven, prácticamente igual, cuando no hay música! Y, con las canciones más «tranquilas» o de ritmo más suave, hay combinaciones de efectos que ni siquiera se mueven en la pantalla. A *Ministry of Sound* le falta bastante para ser un software totalmente interactivo... Y, lamentablemente, hay cosas peores, como el hecho de que... no puedes usar tus discos de música preferidos para editar vídeos sobre ellos, ¡sólo puedes «jugar» con las canciones incluidas en el propio DVD del juego! ¡Pero si hasta el editor de la Demo1 que venía con las primeras PlayStation de hace siglos te permite usar tus propios discos!

> «*Ministry of Sound* no es un editor de música, sino de vídeos»

VEREDICTO

PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 6
Muy inferiores a las posibilidades de la máquina

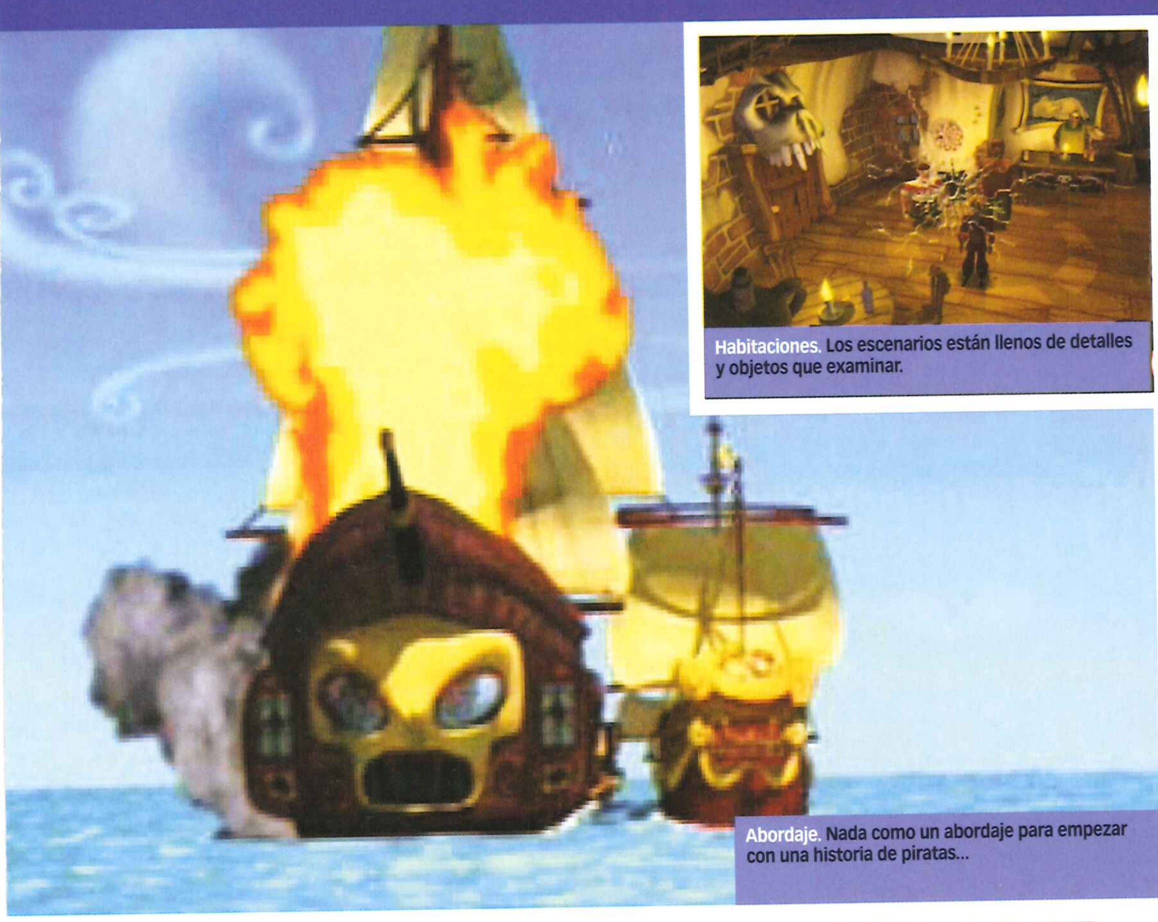
■ JUGABILIDAD 0
No existe nada parecido aquí

■ ADICTIVIDAD 7
Ideal para discotecas

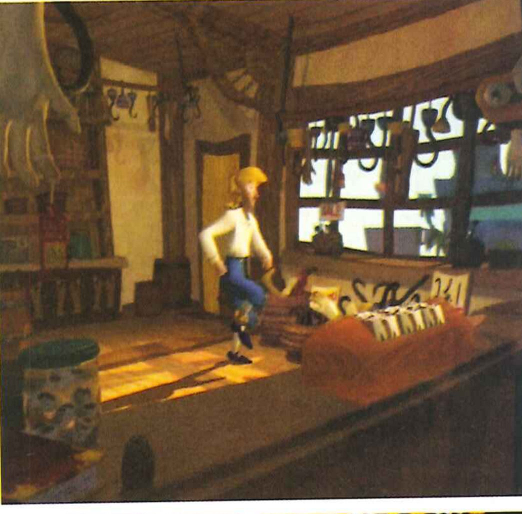
CONCLUSIÓN
Si al menos pudieses usar tus propios discos..., o componer sonidos..., o si tuviese un motor gráfico potentísimo...



CARACTERÍSTICAS • **Canciones de DJ famosos del Reino Unido • Elementos 2D, 3D y de vídeo con los que componer tus *clips*.**



Abordaje. Nada como un abordaje para empezar con una historia de piratas...



Habitaciones. Los escenarios están llenos de detalles y objetos que examinar.



Gráficos. Los personajes en 3D se mueven con naturalidad por los fondos 2D.

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

¡Una aventura gráfica para PS2. No puedes perdértelo!

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **10.390**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR **LUCAS-ARTS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: ***BROKEN SWORD 2*** (*PSMag13, 9/10*)
Otra aventura gráfica indispensable

PS2: No hay más aventuras gráficas para PS2 por el momento.

Aunque no hayas jugado a nada que se llame así en PSone o PS2, seguro que las palabras «*Monkey Island*» te suenan una barbaridad. No es para menos. *Monkey Island* es, sin lugar a dudas, la serie de aventuras gráficas más famosa y de mayor éxito de la historia, gracias a la genialidad de sus creadores —LucasArts, los más grandes en este género— y su desternillante sentido del humor. Sí, los dos *Broken Sword* estaban muy bien, pero... no eran de la factoría Lucas.

Hace algún tiempo, LucasArts volvió a dar en el clavo con *Grim Fandango*, otra aventura gráfica que revolucionó el mundo; y hace aproximadamente un año, *La Fuga de Monkey Island* salió para PC. Ahora, éste *MI* sale para PS2 (saltándose todos los juegos anteriores con un breve resumen al comienzo, en una secuencia de vídeo explicativa). Así pues, en *La Fuga de Monkey Island*, el protagonista de la serie ya está casado. Recién casado, con la chica del juego anterior, y de luna de miel por el océano... hasta que son abordados por un barco pirata, al comienzo del juego. Así empiezas a jugar, nada menos: atado a un mástil, sin poder moverte, mientras los piratas asaltan tu barco. Un buen principio, ¿no? Tus opciones son pocas: llamar a un marinero de tu barco, que está demasiado ocupado luchando contra los piratas; o... darle una patada a una parrilla llena de brasas. Bien, no nos gusta chafarte sorpresas, pero sólo es para que te hagas una idea del particular sentido del humor de *Monkey Island*: cerca de ti hay dos cañones, uno cargado y otro descargado. ¿Cuál es la solución a todos tus problemas? Fácil: después de darle la patada a la parrilla y esparcir en el suelo las brasas, tienes que recoger unas pocas con los pies y tirarlas contra el cañón cargado para disparar, rápidamente, antes de quemarte y tener que soltarlas. Entonces, el cañón cargado se disparará, hundirá el barco pirata que os está abordando, y tus compañeros de galeón podrán soltarte y celebrarlo contigo...

«Así empiezas: atado a un mástil, sin poder moverte, mientras los piratas asaltan tu barco»

¿Qué tal, como principio? Pues así es todo el juego. Una sucesión interminable de acontecimientos disparatados, diálogos graciosísimos en los que a veces tendrás varias opciones para elegir —todo traducido, no temas— y lugares exóticos en los que buscar y examinar toda clase de objetos. ¡Este juego es una joya! Siempre que no te importen los constantes tiempos de carga de este tipo de aventuras, las caminatas de un lado para otro en busca de objetos o personajes, los fondos estáticos, etc. En otras palabras: si te gustó algún *Broken Sword*, el primer *Monkey Island* para PS2 te encantará.

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 9
Preciosos, con personajes en 3D

■ JUGABILIDAD 7
Quizá falta algo de acción...

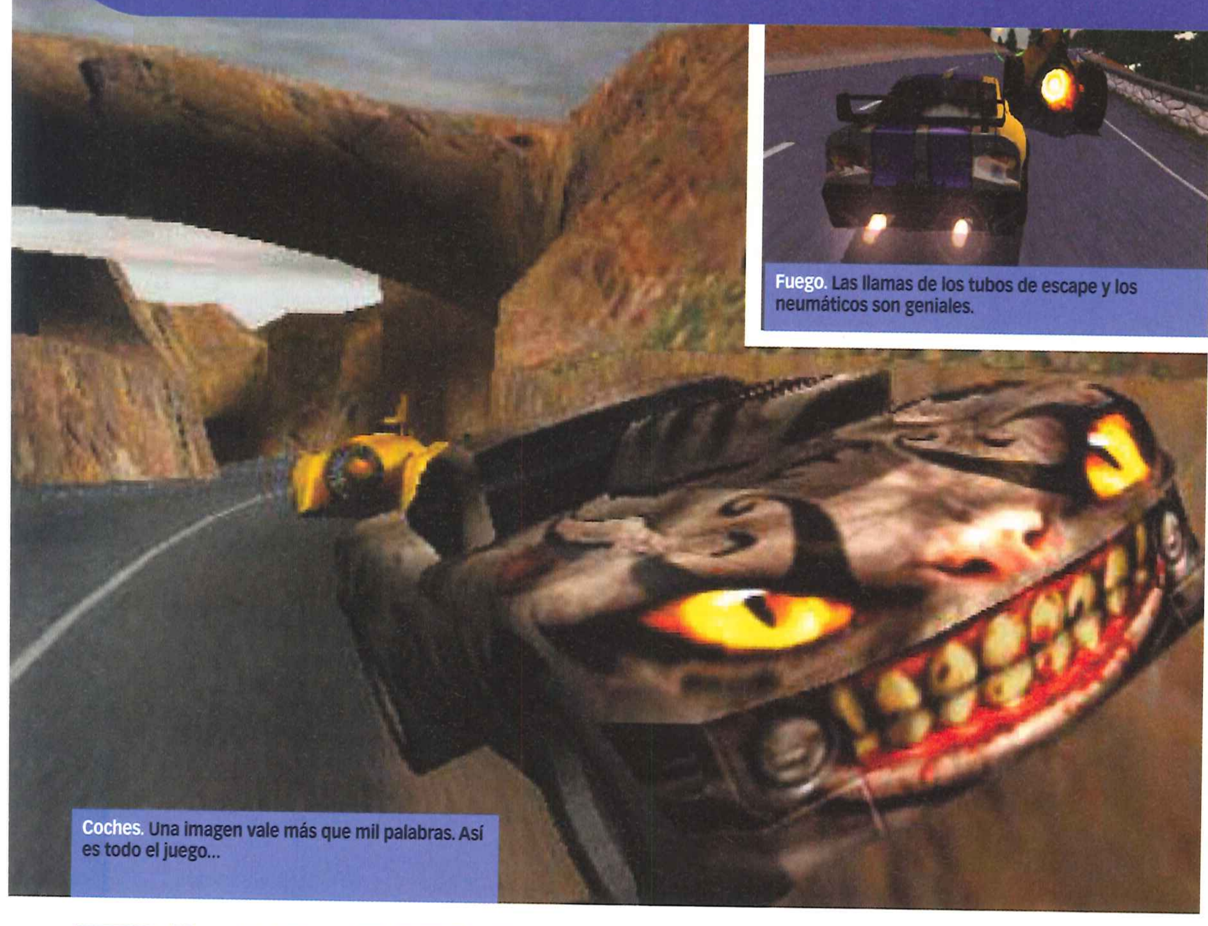
■ ADICTIVIDAD 8
Bastante largo y con puzzles fabulosos.

CONCLUSIÓN

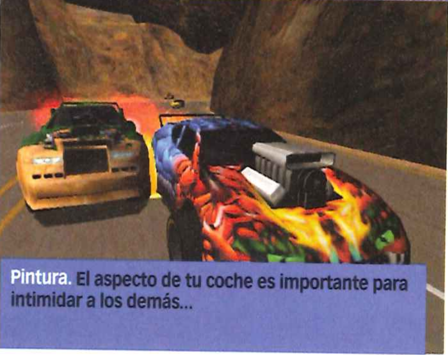
Nada como un Monkey Island para inaugurar el género de las aventuras gráficas en PS2. ¡Menudo debut, una aventura de LucasArts, los reyes del género!



CARACTERÍSTICAS • **Infinidad de puzzles que superar para avanzar en la historia.** • **¡Textos y voces traducidos al castellano!**



Coches. Una imagen vale más que mil palabras. Así es todo el juego...



Fuego. Las llamas de los tubos de escape y los neumáticos son geniales.

Pintura. El aspecto de tu coche es importante para intimidar a los demás...



RUMBLE RACING

Con un título así, ¿qué clase de juego esperabas?

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **10.990**
DISTRIBUIDOR **EA**
DESARROLLADOR **EA**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

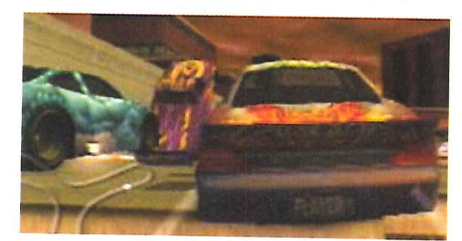
PS1: Destruction Derby 2 (*PSMag1*, 9/10)
Por este juego no pasan los años...

PS2: Ridge Racer V (*PSMag47*, 8/10)
Más pacífico, pero también más divertido



Su título lo dice todo. Igual que se llama *Rumble Racing*, podría llamarse algo así como «*DualShock Speed*». En cualquier caso, tenía que quedar clara la naturaleza del juego: carreras y colisiones. Más o menos, lo mismo que sugerían otros títulos como *Destruction Derby, Twisted Metal, Monster Trucks*... Las «carreras de destrucción» son prácticamente un género propio.

Desgraciadamente, *Rumble Racing* no es uno de los mejores exponentes de esta especie de subgénero... Divertido, rapidísimo, bastante variado, etc., pero no tan profundo y trabajado como *DD2* o *Monster Trucks* (los de Psygnosis, claro). *Rumble Racing* se acerca más al estilo de *SCARS, Rollcage* e incluso *CART Fury* (preview en *PSMag55*): acción constante, ítems que recoger por el camino, locuras totalmente inverosímiles, saltos espectaculares, vehículos alocados... Algo así como *Destruction Derby Raw*, pero en PS2.



Unos cuantos circuitos en paisajes completamente distintos, sembrados de atajos y obstáculos; enemigos que cometen numerosos fallos y no se cortan ni un pelo a la hora de embestirse entre sí; algunos efectos especialmente vistosos, como los neumáticos ardiendo cuando activas un turbo... El juego ideal para un fin de semana en casa con los amiguetes, con bebidas y sin deberes pendientes. Te partirás de risa, tanto si juegas solo como si lo haces en el modo para dos jugadores. La amplia variedad de vehículos de todo tipo alarga mucho la vida del juego, aunque en realidad todos corren prácticamente igual. Poco importa que sea un 4x4 o un deportivo: siempre tendrás la sensación de pilotar un cohete con ruedas poco respetuoso con la gravedad...

En el juego hay un total de 15 circuitos, a los que se suman tres pistas especiales para acrobacias y locuras. A medida que superas pequeños torneos de tres carreras en el modo Campeonato, desbloqueas nuevos coches y circuitos, como es habitual. Al final, contarás con nada menos que 35 vehículos, y podrás correr con cada uno en tres niveles de «potencia» distintos (llámalos niveles de dificultad, si quieres). Vamos, que hay juego para rato, si decides insistir. Aunque lo cierto es que te cansarás de él mucho antes de ver todos los circuitos, por culpa de su grave falta de profundidad.

«Es divertido, superrapidísimo, bastante variado»

Bien, puede que *Rumble Racing* no cuente con la adictividad y calidad de un *Ridge Racer*. Carece del realismo de un simulador, y ni siquiera es tan purista y difícil como un *Destruction Derby*. ¡Hasta las series *Test Drive* y *Need For Speed* son más realistas! Pero aun así, ¡*Rumble Racing* es divertido! No nos preguntes por qué. Mejor, pruébalo.

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 6
Rápidos, pero mejorables

JUGABILIDAD 7
A pesar de todo, es muy divertido....

ADICTIVIDAD 6
No hay mucho que exprimir, la verdad

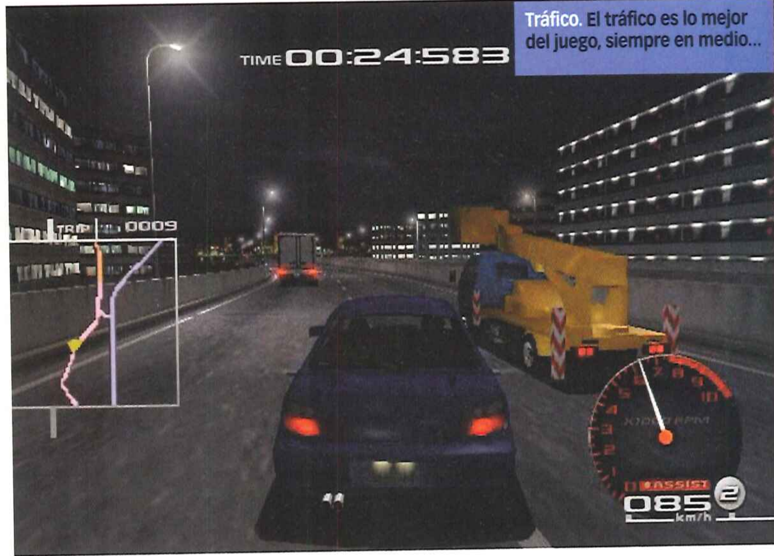
CONCLUSIÓN
Un arcade del montón, en todos los aspectos, aunque te hará pasar un buen rato (si no tienes nada mejor que hacer).



CARACTERÍSTICAS • 15 circuitos distintos y variados, llenos de atajos, en los que hacer tantas locuras como quieras.




Coches. El nivel de detalle de los vehículos tiene poco que envidiar a *GT3*

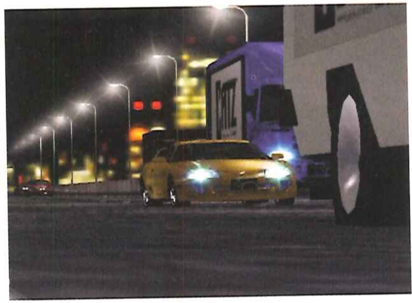


Tráfico. El tráfico es lo mejor del juego, siempre en medio...



La noche. Como en *Midnight Club*, los tonos grises de la noche enmarcan todas las carreras

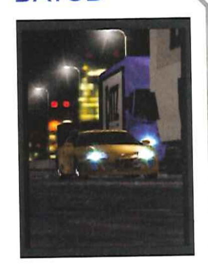

Velocidad. La sensación de velocidad es insuficiente, a causa de lo ancho de las autopistas



TOKYO XTREME RACER ZERO

La fiebre de las ciudades reales podía pasar por alto las autopistas de Tokio

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **10.495**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
DESARROLLADOR **GENKI / CRAVE ENTERTAINMENT**
RESTRICCIÓN DE EDAD **N/D**
IDIOMA **N/D**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *Tokyo Highway Battle* (*PSMag7*, 7/10)
¿Pensabas que no había más juegos de carreras ambientados en Tokio?

PS2: *Ridge Racer V* (*PSMag47*, 8/10)
Lo mismo, pero más rápido, bonito, jugable y divertido



Seguro que te suena el título, ¿verdad? Eso es porque *Tokyo Extreme Racer* ya salió para Dreamcast hace bastante tiempo (esto es sólo una conversión para PS2, con pocos retoques nuevos). Lo raro es que para Dreamcast ya salió la segunda parte hace tiempo, y éste no ha llegado a PS2 hasta ahora... ¿por qué? ¡*Tokyo Extreme Racer Zero* habría tenido alguna posibilidad hace muchos meses, pero no ahora!

TERZ se suma a la moda de los juegos de carreras basados en ciudades reales, de los que *MSR* es el máximo exponente por el momento. *Metropolis Street Racer* y los dos *Tokyo Extreme Racer* para DC; *Driver* y *Driver 2* para PSone; *Midnight Club* y *The Getaway* para PS2; *Midtown Madness* y muchos otros para PC... Las ciudades reales están de moda, de eso no cabe duda. Incluso *GT3* cuenta con recreaciones virtuales de Tokio y Mónaco. Pero, como dicen todos estos juegos nada más encender la consola, atención: «las carreras urbanas son ilegales, este juego no se hace responsable de bla, bla, bla...».

Por desgracia, después de jugar a algo como *Tokyo Extreme Racer Zero*, nadie tendría ganas de correr así por las autopistas reales de Tokio: es bastante aburrido... Y no es que los coches de *TERZ* sean modelos antiguos o poco potentes, ni mucho menos. ¡El más modesto es un Toyota Celica! Los coches no son el problema. El problema es, en realidad, Tokio. Sus autopistas. Preciosas, pero increíblemente anchas. No hay apenas curvas cerradas, ni demasiado tráfico, ni problemas de visibilidad, ni estrechamientos... Se supone que lo divertido de los juegos de carreras es pasar algo apurado por ciertos tramos, ¿no? La aceleración y la velocidad de los vehículos tampoco es realista, ni suficiente. Incluso los deportivos más rápidos te parecerán lentos.

Si a todo eso le sumas que la estética de todos los circuitos es idéntica, la omnipresente noche de todas las carreras, la llegada de *GT3* o la existencia del rapidísimo y ultraadictivo *Ridge Racer V*, comprenderás porqué te decíamos que no es el mejor momento para salir al mercado. Ni siquiera su mecánica de juego, más parecida a la de *MSR* que otra cosa, justifica su existencia. Compite contra un coche en cada carrera hasta vencer a un total de 400 contendientes para proclamarte «Rey de las Calles» (ganando dinero después de cada victoria para mejorar tu vehículo o comprar otros modelos más rápidos). Bueno, hazlo, si la lentitud de todos los coches no acaba con tu paciencia antes... Disfruta de las repeticiones, al menos. Son más divertidas y espectaculares que el juego en sí.

> «Los coches no son el problema. El problema es, en realidad, Tokio»

VEREDICTO



GRÁFICOS 7
Monótonos, pero con coches preciosos

JUGABILIDAD 5
La faltan velocidad y emoción

ADICTIVIDAD 6
No te gustará como para acabarlo

CONCLUSIÓN
Es el clásico juego que habría tenido sentido con el nacimiento de PS2, pero no ahora.



CARACTERÍSTICAS • ¡400 adversarios a los que batir! • Las principales autopistas reales de Tokio en tu casa


Acrobacias aéreas.¿Le hará Airblade sudar tinta al pobre Tony?



AIRBLADE

CUÁNDO NOVIEMBRE QUIÉN CRITERION WEB WWW.CSL.COM

NOTICIAS ¿Harto de *grindar* sobre un monopatín? Tranquilo, aquí llega el aeropatín

Parece que a Tony Hawk, el piruetero preferido de todo hijo de vecino, se le avecina dura competencia en PS2. Empeñado en dejar atrás toda la parafernalia del *skateboard*, *Airblade* no sólo contiene una historia sobre la que articular toda la acción que posee, sino que, además, ofrece una tabla sin ruedas.

El Airblade que da nombre al juego es un mecanismo antigravedad experimental que llega a manos de Ethan, un mensajero patinador. Perseguido por los matones de una empresa, Ethan deberá evitar que lo capturen en unas misiones que van desde destrozar carteles de «Se busca» hasta deshacerse de sus perseguidores. En la práctica, esto equivale a realizar un montón de piruetas, pero el giro importante en la jugabilidad es, sin duda, el aeropatín. Escaleras que se transforman en rampas, caídas alucinantes que se quedan en simples movimientos inofensivos y acrobacias impresionantes totalmente descabelladas. La acción transcurre en un futuro muy cercano, por lo que la existencia del Airblade es perfectamente plausible pero al mismo tiempo se nos ofrece un escenario contemporáneo. ¿Lo mejor del presente con la tecnología del futuro? Habrá que esperar.

ESPECIAL BOND

JAMES BOND 007 EN... AGENT UNDER FIRE

CUÁNDO INVIERNO QUIÉN ELECTRONIC ARTS WEB WWW.EAGAMES.EA.COM

ÚLTIMA HORA Atrás queda *El mundo nunca es suficiente*, pero el imparable James Bond ya prepara su regreso...



Aunque el título no suene muy atractivo tratándose de un juego del elegante superagente británico, el retraso debido a la licencia cinematográfica que ha sufrido *Agent* podría ser en realidad un golpe de suerte. En un primer momento, había sido ideado como el juego de la película *El mundo nunca es suficiente,* pero al final EA decidió desentenderse del proyecto cuando vio que ya era demasiado tarde para sacar tajada de su popularidad en la taquilla. ¿El resultado? Una aventura completamente nueva con un argumento tremendamente original que presenta a un maníaco llamado Malprave y sus planes para crear un ejército de clones. Cuando *Agent* vea la luz a finales de año es de esperar que nos encontraremos ante un sabroso cóctel de acción, *shoot 'em up* en primera persona y conducción temeraria. Bien mezclado, eso sí.


No, señor Bond. Tal vez elegir otra ruta hubiera sido más recomendable

En camino

SEPTIEMBRE
- 18 WHEELER — Acclaim
- DEUS EX — Proein
- FIFA 2002 — Electronic Arts
- GIGANT: CITIZEN KABUTO — Virgin
- WILD WILD RACING — Friendware
- G-SURFERS — Por confirmar
- HALF-LIFE — Vivendi Universal
- PROJECT EDEN — Proein
- RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X — Electronic Arts
- RUNE: VIKING WARLORD — Proein
- SOLDIER OF FORTUNE — Proein
- TWISTED METAL: BLACK — Sony
- WIPEOUT FUSION — Sony



INVIERNO
- DEVIL MAY CRY — Electronic Arts
- DROPSHIP — Sony
- FINAL FANTASY X — Sony
- GTA 3 — Proein
- STUNTMAN — Infogrames
- VIRTUA FIGHTER 4 — Sony



STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE

CUÁNDO POR CONFIRMAR QUIÉN INTERPLAY WEB WWW.STARSPHERE.COM

PRIMICIA ¿Universos paralelos? ¿Con Sulu al mando? Debe haber una explicación

El universo de *Star Trek*, tan proclive al saqueo videojueguil, se ha vuelto a tambalear debido a cuestiones monetarias. La buena noticia es que todo podría terminar con un *shooter* espacial que estuviera a la altura de *Invasion*. *Shattered Universe* está ambientado justo después de la trama de *Star Trek VI: Aquel país desconocido*, pero no dejes que eso te deprima. El U.S.S. Excelsior, la nave del capitán Sulu, ha entrado en un universo paralelo y debe lograr salir de él luchando en diferentes territorios enemigos repletos de klingonianos, romulanos, vulcanianos, tholianos y gorns (esa especie de reptil verde enorme contra el que Kirk tuvo que vérselas una vez y que parece, como de costumbre, un hombre enfundado en un traje de plástico). Como piloto de un pequeño caza de combate debes proteger al Excelsior de los ataques de las naves de combate enemigas mientras buscas artefactos que te ayuden a volver a casa. Si los desarrolladores de Starsphere pueden crear la versión *Star Trek* de *Star Wars: Starfighter*, entonces el resultado podría ser tal que suscitara incluso el interés de cierto vulcaniano con el consecuente arqueo de ceja.


Sulu ante el pulugru. El Capitán Sulu está al mando de la misión, pero tú eres quien se encarga de la parte emocionante

A la última

¿Que te vas a comprar una PS2? Pues aquí tienes los mejores juegos de la próxima generación para que vayas eligiendo

STAR WARS: STARFIGHTER
PROEIN
Un impresionante *shooter* espacial que demuestra por fin que los juegos de *Star Wars* no tienen por qué ser malos

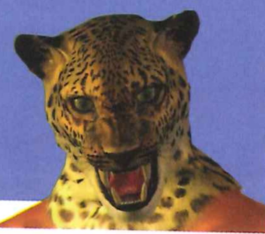
MTV MUSIC GENERATOR
CODEMASTERS
¡Toda una pasada para crear tu propia música! ¡Tachán!

TEKKEN TAG TOURNAMENT
SONY
En unas imágenes recientes aparece un nuevo luchador, pero ¿de quién se trata?

SSX
ELECTRONIC ARTS
Diviértete practicando el *snowboard* acrobático

Z.O.E.
KONAMI
Luchas de robots con el inconfundible aire *anime*

TIMESPLITTERS
PROEIN
Un *shooter* en 3D



PS Mag ANTERIORES



CD 40: Music 2000, F1'99, Ace Combat 3, Action Man: Mission Xtreme, Eagle One: Harrier Attack (demos jugables). Y además: Micro Maniacs, Gran Turismo 2, Team Buddies, Colony Wars: el Sol Rojo



CD 41: Las 24 Horas de Le Mans, Colony Wars: el Sol Rojo, Rollcage Stage II, Space Debris, Demolition Racer (demos jugables). Además, vídeos de MediEvil 2, Ghoul Panic, Cool Boarders 4 y Grandia



CD 42: MicroManiacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey y Renegade Racers (demos jugables). Además, vídeos de Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smack Down, Colony Wars: El Sol Rojo y N-Gen Racing



CD 43: UEFA Champions League 2000, Everybody's Golf 2, Medievil 2, Urban Chaos y WWF Smack Down (demos jugables). Además, vídeos de WTC World Touring Cars, Colin Mc Rae 2.0, Teleñecos RaceManía, Spider-Man y Star Ixiom



CD 44: Tony Hawk's Pro Skater 2, Euro 2000, Teleñecos RaceManía, World Championship Snooker, Star Ixiom (demos jugables). Además vídeos de A Sangre Fría, Marranos en Guerra, Star Ocean: The Second Story, Silent Bomber y Vampire Hunter D



CD 45: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Marranos en Guerra (demos jugables). Además vídeos de Destruction Derby Raw, Ronaldo V-Football, A Sangre Fría, Tombi 2 y MoHo



CD 46: Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasión!, Silent Bomber, MoHo, Vib Ribbon (demos jugables). Además, vídeos de Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point y Titan AE



CD 47: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Tour, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de X-Men Mutant Academy, RC Revenge, Mille Miglia, Sydney 2000 e Infestation



CD 48: Sydney 2000, Grind Session, Dave Mirra Freestyle BMX, Mr Driller, Terracon y Formula one 2000. Además, vídeos de Driver 2, Superman, Ducati Life y LMA Manager 2001.



CD 49: Driver 2, Action Man Destruction X, X-Men Mutant Academy, Incredible Crisis, Sno Cross Championship, A sangre fría (demos jugables). Además, vídeos de Alien Resurrección, Dino Crisis 2, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing y Legend of Dragoon



CD 50: Spyro 3, Crash Bash, El libro de la selva, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de Teleñecos: una aventura monstruosa, Koudelka, El mundo nunca es suficiente, Monster Rancher y Mat Hoffman's Pro BMX



CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón



CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón



CD 53: Mat Hoffman's Pro BMX, Driver 2, ¿Quién quiere ser millonario?, Legend of Dragoon, Tony Hawk's Pro Skater 2, Spyro: El año del dragón y Ready 2 Rumble Round 2 (demos jugables). Además, vídeos de WDL: War Jetz y de Warriors of Might & Magic



CD 54: Batman of the Future y Teleñecos: Una aventura monstruosa (demos jugables). Además, vídeos de C-12: Resistencia final, Army Men: Air Attack 2, Army Men: Sarge's Heroes 2, El emperador y sus locuras, ISS Pro Evolution 2, Ready to Rumble Round 2 y Burstrick

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: . . . .
. . . .
Calle: . . . .
Población: . . . .
Provincia: . . . . C.P. . . . .
Teléfono . . . .

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 □ 17 □ 18 □ 19 □ 20 □ 21 □ 22 □ 23 □ 24 □ 25 □ 26 □ 27 □ 28 □
29 □ 30 □ 31 □ 32 □ 33 □ 34 □ 35 □ 36 □ 37 □ 38 □ 39 □ 40 □ 41 □
42 □ 43 □ 44 □ 45 □ 46 □ 47 □ 48 □ 49 □ 50 □ 51 □ 53 □ 54 □

Forma de pago:

□ Contra reembolso
□ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
□ Tarjeta de crédito
□ VISA (16 dígitos) □ American Express (15 dígitos)

N.º □□□□□□□□□□□□□□□□ / □□ □□
(caducidad)

Nombre del titular: . . . .

Firma:

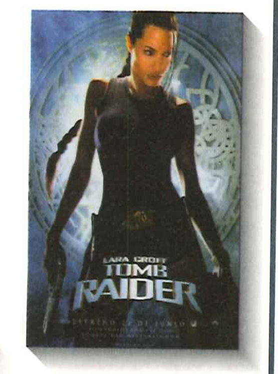
No todo en el mundo es jugar a la «Play». Eso sólo es casi todo. Si en algún momento tienes que dejar el mando, por la razón que sea, aprovecha el tiempo para ver nuestras selecciones del mes

NOVEDADES EN CINE

TOMB RAIDER

Dirige: Simon West **Interpreta:** Angelina Jolie, Iain Glenn, Jon John Voight y Alex West **Distribuye:** United International Pictures

La cosa empieza con un plano de unos labios desmesurados inundando la pantalla. Acto seguido y sin previo aviso nuestra heroína se enzarza en una lucha fratricida con un bicho mecánico que parece sacado directamente de *Robocop*. Pero como no podía ser de otro modo, con unos tiros por aquí y unos saltos por allá al ritmo de una canción tecnomachacona, el pobre armatoste acaba convertido en chatarra. De acuerdo; mejor será relajarse y limitarse a ver qué tal se espabila Angelina con ese par de pistolas...
Poco más cabe esperar —ni pedirle— a esta cinta de acción desbocada. Los personajes son planos y estereotipados, sin atisbo de matices; Lara es una chica rica impulsiva, —supuestamente— culta y firme creyente de que una patada o un balazo lo resuelven todo en esta vida (véase, si no, qué hace con el reloj que da pie a toda la aventura); Manfred Powell es un villano de los de la vieja escuela, con aires de Moriarty y que, como siempre, habla más de lo que debe; y los «amigos» de Lara (el *technofreak* y el mayordomo) sólo actúan de meros comparsas para aportar el necesario toque cómico dónde sea y cuando sea (aunque para ello haya que meterlos con calzador en la trama). El argumento tampoco es probable que vaya a recibir ningún Oscar; una hermandad secreta, los Illuminati, pretenden hacerse con un triángulo místico para convertirse en los amos del mundo. Por suerte, la señorita Croft se entromete en sus planes y se lanza a salvar el planeta y de paso hacer un poco de turismo exótico.
Además, las escenas de acción se resuelven con el típico frenesí y la consabida espectacularidad digital que viene sobrecargando la gran pantalla desde que un tal Neo se puso a dar saltitos, y la banda sonora no hace sino reiterar el esfuerzo por lograr el «más frenético todavía» (vergüenza ajena da ver a Lara introducir un CD llamado *Lara's Party* [sic] cargado del *techno* más ramplón...).
Evidentemente, los fans de la saga poligonal encontrarán algunos guiños (la vaporosa ducha de Lara, por ejemplo) y localizaciones que parecen extraídas directamente de sus aventuras playstationeras (los helados túneles de la cueva, por poner otro ejemplo), pero habrá que preguntarse si todo ello justifica una película...



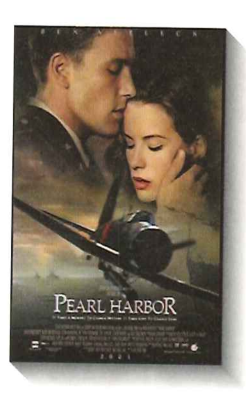
VEREDICTO: **El problema de ver un videojuego así en la gran pantalla es que tiene poco de interactivo y menos de cine. Si al menos estuviera la señorita Jolie como personaje jugable...**

5/ 10

PEARL HARBOR

Dirige: Michael Bay **Interpreta:** Ben Affleck, Josh Hartnett y Kate Beckingsale **Distribuye:** Buenavista International

Diciembre de 1941. Los ejércitos de Hitler campan a sus anchas por la estepa rusa al ritmo de una *Blitzkrieg* que se antoja imparable, teniendo que luchar más contra el General Invierno que contra los propios soviéticos, Londres sigue sufriendo bajo las bombas de la Luftwaffe y Japón lleva tiempo haciendo de las suyas por Asia.
Así las cosas, los estadounidenses siguen mirándose la Segunda Guerra Mundial desde el palco, indecisos todavía sobre si tomar parte en una contienda que se les antoja lejana y terriblemente peligrosa (no vaya a ser que a alguno de *nuestros chicos* le peguen un tiro esos fascinerosos...). En éstas que el Alto Mando japonés tiene la brillante idea de pegarles un empujoncito a los norteamericanos para que se decidan de una vez por todas y el 7 de diciembre lanza un ataque sorpresa contra la base naval de Pearl Harbor con la sana intención de hundir todo lo que allí se encuentre.
En realidad, el ataque japonés, a pesar del inesperado factor sorpresa que logró, tuvo un éxito relativo. Por un lado, en el puerto no se encontraban los principales portaaviones de la *US Navy*, que en ese momento estaban a varios cientos de kilómetros. Además, los ataques no lograron hundir más que dos acorazados, en parte debido a la negativa del almirante japonés Nagumo de lanzar una tercera oleada de ataques aéreos cuando la aviación norteamericana ya había sido diezmada. Y, por si fuera poco, gracias a la poca profundidad de la bahía, los ingenieros estadounidenses lograron reflotar en pocos días muchos de los barcos que habían resultado dañados. Pero claro, a los americanos se les quedó clavada esa espina de ser atacados con traición y alevosía y tarde o temprano tenían que hacer una película —más— para demostrar lo malos que eran los japos y lo inocentes que eran ellos...
¿Y la película? Pues un pastel almibarado donde Ben Affleck pone la mejor de sus sonrisas para conquistar a la mujer de sus sueños en medio de un triángulo amoroso, sin saber que los taimados nipones están con la mosca tras la oreja. O sea, una premisa bobalicona fraguada para justificar 42 minutos de acción desbordante cuando los cazas Zero se abaten sobre la base estadounidense. Luego, muchos tiros, muchas explosiones y mucho espectáculo. Ah, sí: también es la película más cara de la historia y todo eso, aparte de un fracaso en las taquillas de su propio país. En fin...



VEREDICTO: ***Pearl Harbor* plantea el terrible dilema de cómo aguantar más de dos horas de almibaramiento rezando para que vengan esos aviones del puntito rojo y lo destrocen todo (y, a poder ser, se den un garbeo por casa de Michael Bay).**

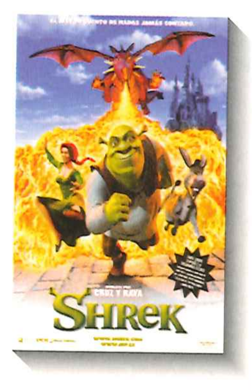
4/ 10

SHREK

Dirige: Andrew Adamson y Vicky Jenson **Interpreta:** Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Díaz y John Lithgow **Distribuye:** United International Pictures



Si el señor Walt Disney estuviera despierto y no criogenizado como si de un cubito gigante se tratara, tal vez optaría por irse a hibernar de todos modos y levantarse dentro de unos años, para ver si las cosas han cambiado para bien. Y es que a los estudios Disney les están saliendo competidores debajo de las piedras (y lo que es peor, competidores que pueden llegar a desbancarlos en un futuro no tan lejano). Dentro de poco, *Final Fantasy: La fuerza interior* ofrecerá una ración de cine computerizado que se disputará los retoños más tecnificados del planeta con su espectacularidad y realismo digital. Y ahora, para rematarlo, la factoría DreamWorks, del avispado Spielberg, lanza un producto cargado de calidad que no sólo captará a niños si no también a los adultos. ¡Dónde iremos a parar! ¡Con lo mona que era *La sirenita*!
Toda esta calidad que derrocha *Shrek* procede de varios frentes a la vez. En parte, porque deja a un lado ese infantilismo tan cargante que inunda el género de animación occidental desde sus orígenes (algo que, de hecho, ya intentó *El gigante de hierro*, otro «cuento para adultos» de la Warner Bros., aunque con menos fortuna comercial). En parte, porque las interpretaciones (léase, si se quiere, «voces», pero interpretaciones al fin y al cabo), de los personajes principales, desde el histriónico asno con la voz de Eddie Murphy al taimado Lord Farquaard interpretado por John Lithgow, consiguen dotar de «humanismo» a los personajes digitales. Y en parte también, porque no sólo es cine de animación, sino cine en mayúsculas, capaz de introducir elementos de puesta en escena que hasta ahora quedaban siempre en un segundo plano en este género tan denostado (aunque alguien debería advertir a los productores de que *no siempre es necesario* meter las cancioncitas de relleno en el invento).



VEREDICTO: **Un alegre cuento de hadas capaz de tergiversar los patrones del género y de divertir por igual a niños y a no tan niños.**

8/ 10

NOVEDADES MUSICALES

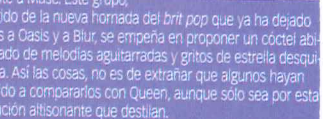
AUTECHRE
Confield



Desde que en 1993 Sean Booth y Rob Brown unieran sus mentes para crear *Incunabula*, el primer disco de Autechre, mucho ha llovido en el mundo de la música electrónica. Desde el *techno ambient* de Orbital hasta el *boom* actual de los DJ (unos personajes que uno puede encontrarse en el inodoro si no se anda con ojo), el univers de la música de ceros y unos se ha convertido en un frene de etiquetas y anglicismos a cuál más críptico. Que si *break beat*, que si *cut 'n' paste*, que si *psytrance*... En fin, una am gama de conceptos sólo digerible por las mentes privilegia y la crítica especializada con una copa de más.
Sin embargo, Autechre han sabido mantenerse fieles a uno principios sonoros que, pese a ir evolucionando, no han tra cionado nunca su clara intención de explorar el universo músico-digital más allá de convencionalismos pop. De hech lejos de avanzar según sople el viento, son ellos mismos qu nes marcan influencias en el panorama electrónico más av zado.
Y, con todo, el gran problema de *Confield* (y de la mayoría d discos de los señores Booth y Brown), es también su gran v tud. Y es que no es un álbum que *apetezca escuchar*, sino que uno debe hacer un esfuerzo consciente para internars por este sinfín de paraísos metalizados. La forzada arritmia las canciones, la práctica ausencia de una melodía nítida y aparente frialdad de las composiciones conllevan una falta accesibilidad que agotará a los buscadores de emociones rápidas.
Sin duda, si los robots escucharan música escucharían Autechre. Lo que está todavía por ver es si Autechre llegará algún día hasta los humanos.

VEREDICTO: **Música de difícil digestión pero de poso incomparable. Versos sintetizados sobre código binario.** 9/10

MUSE
Origin of Symmetry

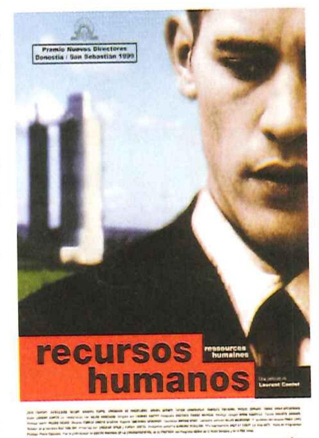


Pomposidad, grandilocuencia y afectación son todos ellos calificativos que podrían aplicarse fácilmente a Muse. Este grupo, surgido de la nueva hornada del *brit pop* que ya ha dejado atrás a Oasis y a Blur, se empeña en proponer un cóctel abigarrado de melodías aguitarradas y gritos de estrella desquiciada. Así las cosas, no es de extrañar que algunos hayan corrido a compararlos con Queen, aunque sólo sea por esta vocación altisonante que destilan.
Las canciones de *Origin of Symmetry*, su segundo disco después de *Showbiz*, se construyen sobre los explícitos riffs de guitarra de Matthew Bellamy, que en su doble faceta de cantante se desgañita para conseguir unos agudos imposibles con desvaríos operísticos incluidos (*Micro Cuts*). A ello le acompaña un bajo estridente y una abundancia de teclados que aportan el toque *chic* al asunto.
Lo malo es que Matthew Bellamy parece obstinado en emul continuamente a Thom Yorke, el aclamado cantante de Radiohead, llegando incluso a incorporar los falsetes de éste como marca propia del grupo. Incluso las abundantes dosis de guitarra recuerdan en más de un momento a los Radiohead más primerizos de *Pablo Honey* y *The Bends*. Per allí donde Thom Yorke hacía de la rabia contenida un valor, Bellamy salta hacia un atropello vocalista que acompañe mejor a todo este desproporcionado himno al alborozo.
Lo curioso es que, al final todo este cóctel que podría parece infumable a primera vista, tiene incluso su gracia. Si uno logr olvidar que existe un grupo llamado Radiohead con mucho más camino recorrido y muchas más ideas bajo el brazo y se logra escuchar el disco por segunda vez, tal vez le llegue a pillar el gustillo a esto de dejarse llevar por varias raciones de atolondramiento sónico.

VEREDICTO: **La prensa británica ya se habrá volcado a estas alturas para ensalzar a los nuevos abanderados del *progressive rock* con tufillo a refrito, pero que no te vendan gato por liebre.** 7/10

NOVEDADES EN VÍDEO

RECURSOS HUMANOS



Dirige: Laurent Cantet
Interpreta: Jalil Lespert, Jean-Claude Vallod y Chantal Barré
Distribuye: Manga Films

Recursos humanos narra la historia de un joven estudiante de Empresariales que abandona la universidad de París donde cursa sus estudios para realizar unas prácticas como becario en la empresa donde trabaja su propio padre, situada en una pequeña ciudad de provincias. Su incorporación en la empresa coincide precisamente con las negociaciones que los representantes sindicales y la gerencia están llevando a cabo para concertar la implantación de la jornada de 35 horas. Como es de suponer, las cosas se torcerán al cabo de poco y lo que debían ser unas simples prácticas acabarán tomando todo el esplendor de un conflicto laboral.
Con un planteamiento así, y teniendo en cuenta que el cine francés nunca se ha mordido la lengua a la hora de tratar estos temas, no resulta nada sorprendente que la película acabe convirtiéndose en un agrio trabajo de crítica social. Para ello, Laurent Cantet oficia de Ken Loach a la francesa, ofreciendo un vivo retrato de la realidad social de su país, contado con una sinceridad conmovedora y dejando poco margen para la esperanza.
Sin embargo, esta opera prima adolece de unos planteamientos demasiado simplistas en su crítica al sistema capitalista actual, que le hacen caer en un mar de tópicos (empresario malo/obrero ingenuo, o el provincianismo con que retrata a la gente del pueblo). Además, siguiendo en esta misma línea, los personajes carecen de una verdadera profundidad y funcionan únicamente como instrumentos para conducir todo el discurso izquierdista de la película (cuesta adivinar, por ejemplo, a qué viene esa repentina toma de «conciencia de clase» del protagonista). Con todo, la crudeza de la puesta en escena y el excelente trabajo de los actores elevan a este film por encima de la media.

VEREDICTO: **A pesar de su esquematismo, *Recursos humanos* ofrece otro imprescindible alegato antisistema relatado desde la mayor honestidad.**



EL PROTEGIDO

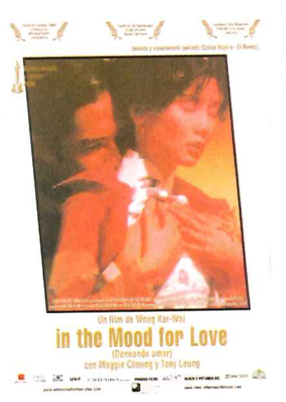
Dirige: M. Night Shyamalan
Interpreta: Bruce Willis, Samuel L. Jackson, y Robin Wright **Distribuye:** Buena Vista

M. Night Shyamalan, quien ya sorprendiera a propios y extraños con su tercera obra, *El sexto sentido*, vuelve a sobrevolar los parajes de lo paranormal, aunque esta vez envuelto en la excusa argumental de los cómics.
David Dunn (Bruce Willis, que repite pose circunspecta con el mismo realizador) se convierte en el único superviviente de un terrible accidente de tren. A partir de ello, un extravagante coleccionista de cómics, Elijah Price (interpretado por Samuel L. Jackson) se pondrá en contacto con él y le expondrá una curiosa teoría que explicaría que saliera indemne de un accidente en el que perecieron 131 personas. Curiosamente, el señor Price padece osteogénesis imperfecta, una extraña enfermedad de los huesos que le convierte en un individuo de lo más frágil y quebradizo.
A partir de aquí, Shyamalan irá tejiendo una historia que transita por el registro de lo oculto, envolviendo la trama en un halo de misterio que marca el ritmo del film, hasta desembocar en un final de lo más sorprendente (aunque tal vez algo más previsible que el de *El sexto sentido*). De hecho, la misma fotografía parece imbuida de este telo brumoso que recubre toda la película, y la interpretación de los actores remarca todavía más el carácter a la vez comedido y enigmático de la obra.
Lo cierto es que, con sólo cuatro películas bajo el brazo, Shyamalan se está labrando una reputación intachable y altamente prometedora entre los nuevos realizadores de Hollywood. Su puesta en escena y su estilo narrativo saben recoger lo mejor de los clásicos americanos, aportando al mismo tiempo elementos más contemporáneos, como el inteligente uso del color o la inclusión de temáticas como la del presente film, que gira en gran parte alrededor de la «comicología» (por mucho que no lo parezca), y todo ello reforzado con una eficacia abrumadora por una solvente banda sonora.

VEREDICTO: **Sorprende —y tal vez asusta— la capacidad de Shyamalan para crear nuevos clásicos del cine contemporáneo con esta facilidad pasmosa. Cine de altos vuelos para los amantes de lo paranormal**

9/ 10

IN THE MOOD FOR LOVE



Dirige: Wong Kar-Wai
Interpreta: Tony Leung y Maggie Cheung **Distribuye:** Araba

Cuando, a mediados de los noventa, todo el mundo giraba la cabeza hacia el señor Tarantino y su *troupé* de incombustibles (quienes, por lo visto, han terminado «combustionándose» con más rapidez de la esperada), en Hong Kong un cineasta despuntaba con una película que se valía de movimientos entrecortados y cámaras al hombro para relatar la historia de dos policías en las calles de la ciudad. El director era Wong Kar-Wai y ésta, su cuarta obra, *Chungking Express*. Desde entonces, y gracias al reconocimiento que le supuso el susodicho film, Wong Kar-Wai ha podido abrirse camino por la enmarañada selva de las distribuidoras occidentales hasta acercarnos cada vez más su particular visión del cine.
In the mood for love (*Deseando amar*) es su séptimo film, después de *Happy Together* (1997), y en él el realizador chino sigue avanzando por los derroteros estéticos que ya antes sugiriera. Aquí, la historia se nutre de un premisa mínima: a saber, un hombre y una mujer que viven en apartamentos contiguos y cuyos cónyuges se ausentan continuamente de la ciudad irán entablando una creciente relación de miradas y deseos sin cumplir, hasta que el amor florecerá entre ellos. Dicho así, tal vez alguno pensará que *In the mood for love* promete ser un tostón cursilón no apto para frenéticos. Pues ni tostón ni mucho menos cursilón, aunque sin duda no es una película pensada para frenéticos ni para todos aquellos que no hayan apreciado todavía el valor de un roce en la piel. Porque lo que propone el director con esta sencilla historia es precisamente un recorrido de paso lento por la melancolía de los corazones, donde se va abriendo un universo de sugerencias, de miradas que se cruzan sin llegar a detenerse, y donde los silencios son a menudo más importantes que los diálogos.
Una fotografía impregnada de una falsa tersura, con unos colores saturados, y una emotiva banda sonora complementan la que, sin duda, es una de las mejores películas del cine oriental de los últimos años.

VEREDICTO: **Desde una marcada vocación esteticista, Wong Kar-Wai evoca la nostalgia del deseo y traza una conmovedora historia de amores platónicos al son de Nat King Cole.**

10/ 10

NOVEDADES EN DVD

ED GEIN

Dirige: Chuck Parello **Interpreta:** Steve Railsback y Carrie Snodgress
Distribuye: Paramount

Ed Gein es un retraído individuo que vive en una cochambrosa granja en las afueras de un pueblo. Desde la muerte de su tiránica madre, el pobre hombre sobrevive —aparentemente— a base de judías con chorizo enlatadas y se relaciona más bien poco con sus congéneres. O sea, el caldo de cultivo ideal para crear un *psycho-killer* de los que hacen historia...
Y lo cierto es que historia hizo, porque Ed Gein es el personaje real en el que se han inspirado varias historias de asesinos en serie llevadas al celuloide. Entre ellas *Psicosis*, *La matanza de Texas* e incluso —hasta cierto punto— *El silencio de los corderos*. Y es que este individuo retraído y cercano a la deficiencia psíquica, fue uno de los asesinos más brutales que ha engendrado Estados Unidos, país tan dado por otro lado a este tipo de cosas. Obnubilado por una madre posesiva que inculcó a su hijo el cristianismo más fanático, Ed terminaría por dar rienda suelta a sus perversiones y desvaríos mentales en unos horrendos asesinatos que dejaron asombrada a la sociedad del momento.
Pero no vayas creer que estás ante otro *Halloween* o *Viernes 13* como cualquier otro. En realidad, el realizador Chuck Parello, con la complicidad de un efectivo Steve Railsback (quien recibió el premio al mejor actor en la pasada edición del Festival de Sitges), realiza un retrato humano —pero no por ello menos turbador— del que se convertiría por mérito propio en el padre de todos los *psycho-killers*.
Alejándose de efectismos y malabarismos *gore*, con un aire cercano al documental (como atestiguan las imágenes televisivas reales que abren y cierran el film), el cineasta estadounidense nos adentra en el desquiciado y sórdido mundo de un hombre y su mente. Como siempre, sugerir lo escabroso acaba resultando más impactante que mostrar litros y litros de sangre...

VEREDICTO: **Un paseo estremecedor a golpe de canibalismo y demás truculencias por la América profunda. Lástima que los extras en el DVD vuelvan a brillar por su ausencia...**



PAN Y ROSAS



Dirige: Ken Loach **Interpreta:** Adrien Brody, Pilar Padilla y Elpidia Carrillo
Distribuye: Filmax

Ken Loach, fustigador de la conciencia británica y adalid del currante inglés desde tiempos inmemoriales, se traslada ahora a Estados Unidos para trazar de nuevo otro alegato a favor de los oprimidos del mundo entero en general y de la clase obrera en particular.
Esta vez, la acción se sitúa en Los Angeles, donde llega una inmigrante ilegal (Pilar Padilla) para reunirse con su hermana con la esperanza de abrirse camino en la jungla del dólar. Al cabo de poco, entrará a trabajar como mujer de la limpieza bajo las órdenes de una empresa multinacional que, a cambio de hacer la vista gorda a su condición de inmigrante ilegal, mantiene a sus empleados en unas condiciones laborales más que discutibles. O sea, que el conflicto está servido.
Esta vez, sin embargo, Ken Loach se aparta un poco del dramatismo desmesurado que tantas veces ha inundado sus películas (véase, sino, *Ladybird, Ladybird*) y se vale de ciertos recursos de la comedia para descargar las tintas y amenizar el ritmo de su discurso. Ya en las secuencias iniciales, cuando la protagonista es retenida por quienes la han ayudado ha cruzar ilegalmente la frontera, el realizador opta por resolver la situación con una pirueta semicómica, o la presentación del sindicalista que encarna Adrien Brody, por ejemplo, tiene lugar en medio de una persecución con aires de Buster Keaton.
Sigue la línea que ya empezara con *Mi nombre es Joe* (1998), donde las situaciones cómicas servían de tabla de flotación para un espectador inmerso en el sufrimiento y la crítica desgarrada que el realizador se empeña en retratar.
Más allá de esto, la película se desarrolla de modo harto previsible y, en este sentido, se asemeja a *Recursos humanos* en su manera de presentar a unos personajes con pocos matices, construidos sobre los tópicos del izquierdismo más trillado.

VEREDICTO: **A pesar de que no se encuentra entre los mejores trabajos de su realizador, *Pan y rosas* supone otro agradecido ejemplo de cine necesario (aunque, a este ritmo, Ken Loach corre el riesgo de convertirse en una parodia de sí mismo).**

7/ 10

PLAY S.O.S.

TRUCOS · CONSEJOS · GUÍAS · SOLUCIONES

Trucos y Tácticas

Los mejores juegos de PlayStation no tienen secretos para nosotros

PANZER FRONT

CÓMO... PASAR INADVERTIDO

Entendemos que creas imposible esconder a un paquidermo acorazado de 20 toneladas entre unos setos, pero te equivocas. En el campo de batalla, el enemigo sólo puede ver lo que su campo de visión le permite, así que la mejor opción es sorprender a un tanque enemigo con el trasero al aire pillándolo por detrás. Por desgracia, la comunicación entre las unidades enemigas funciona de maravilla, así que deberás emplear tu mapa en pantalla para controlar sus movimientos y evitar al mismo tiempo que te rodeen. El terreno de *Panzer Front* juega a tu favor, por lo que ir pegado a los setos, a la vía férrea o a los edificios es una buena idea.

Pero un juego bélico no es tal si, de vez en cuando, no entras en batalla. En semejantes circunstancias, hacerse un lío con las armas puede ser fatal, así que no pierdas de vista tu objetivo y, si la cosa se pone fea, dispara un proyectil de humo contra el suelo para cubrirte. Esto te dará un tiempo vital para poder seleccionar el obús adecuado y volarles unas cuantas torretas a los chicos del Führer



Esta casa será una ruina. Las casas sirven para ponerse a cubierto y preparar emboscadas. Pobres inquilinos...



Punto de mira. Es la mejor manera de apuntar al objetivo y contemplar como arde después

Modo trucos

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Añade tiempo al recorrido: Para ganar ocho segundos más en el modo Career, haz pausa. Luego, mantén apretado ▭ y pulsa ⊡, ↑, ◎, ⊗



Muchos puntos: Para multiplicar por diez todas tus puntuaciones en las acrobacias, detén la partida, mantén apretado ▭ y pulsa ⊡, ◎, ◎, ↑, ↓, ↓

Equilibrio infinito: Mantén apretado ▭ en la pantalla de pausa y pulsa ⊡, ←, ↑, →

Special infinito: Detán la partida, mantén ▭ apretado y pulsa <←, ↓, ◬, ◎, ↑, ←, ◬, ⊡

Más difícil todavía: Para dividir todas tus puntuaciones en acrobacias por diez, detén la partida, mantén ▭y apretado y pulsa ↑, ↓, ↑, ◎, ◎, ⊡

Neumáticos gigantes: Para jugar con ruedas enormes, mantén ▭ apretado en la pantalla de pausa y pulsa ↓, ◎, ◎, ↓

Efecto exorcista: Consigue 10.000 puntos con las ruedas gigantes y la cabeza de tu corredor se volverá verdosa y dará un giro de 360º

A ver qué tal «grindas»: En el menú de pausa, mantén ▭ apretado y pulsa←, ◎, ⊡, ◬, ⊡, ◎, ⊗ Aparecerá un «grindómetro» y verás qué tal lo estás haciendo



RAZOR FREESTYLE SCOOTER

Desbloquear todo: Pausa la partida y pulsa →, ↓, →, ←, →, ↑, →, →

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

CÓMO... MEJORAR TU ESTILO



Para aquellos que todavía estéis en etapa de transición del monopatín a la bicicleta, aquí tenéis unas sugerencias que dispararán vuestra escalada de puntos.

Para empezar, debes ser consciente de que, mientras estés en el aire, no podrás hacer muchas acrobacias seguidas, ya que tienes una barra de metal entre las piernas. Lo mejor será que utilices los botones laterales para aprovechar la capacidad giratoria de tu bicicleta y que practiques los «aterrizajes» antes de probar con maniobras aéreas más espectaculares.

A diferencia de *Tony Hawk's*, puedes subir por las paredes con tu bici. Si te acercas de una «grindada» al final de un callejón sin salida, bota en la pared y aterriza de nuevo con una «grindada» para dejar boquiabiertos a tus colegas.

Y para aquellos que no puedan resistir el «mono» del *skate*, les diremos que al completar el juego con las 30 portadas desbloquearán a Tony Hawk como personaje jugable. Otra manera de conseguir los niveles de Hawk es haciendo una acrobacia de 200.000 puntos o más.

A partir de nuestro próximo número te ofreceremos nuestra «Hoffmanguía», con todo el lujo de detalles que se merece este estupendo juego.



¡Qué mareo! Con R1 y L1 darás vueltas en el aire, pero no olvides enderezarte antes de aterrizar

KNOCKOUT KINGS 2001

INTRODUCE ESTOS NOMBRES PARA CONSEGUIR EL PÚGIL O EL EFECTO

Desbloquear a Barry Sanders
SANDERS

Desbloquear al payaso
CLOWN

Boxeador invencible
INVINCIBLE

Desactivar todos los códigos
RESETPASS

Daño doble
DOUBLEDAMAGE

Bebé cronometrador
NALU

Desbloquear a Owen Nolan
NOLAN

Desbloquear a Steve Francis
FRANCIS

Desbloquear al bebé
BABY

Desbloquear al bulldog
BULLDOG

Desbloquear al cíclope
EYE

Desbloquear al gorila
GORE

Características al máximo
100%

Tono sepia
SEPIA

Desbloquear a Ashy Knucks
KNUCKS

Desbloquear el modo en blanco y negro
BAW

Desbloquear a Jason Giambi
GIAMBI

Desbloquear a Seau Junior
SEAU

Desbloquear a Schmacko Throb
THROB

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

CÓMO... ACUMULAR ARMAS



No te subas por las paredes. Tranquilo, estamos aquí para ayudarte con este compicado juego de plataformas

¿Cómo puede ser tan complicado un juego en el que no te matan nunca? La respuesta está en el excelente diseño de los niveles y en los puzzles. *Soul Reaver* (*PSMag28*, 9/10) es, con toda probabilidad, el plataformas en 3D más difícil de PlayStation. Por ello, seguir nuestras sabias indicaciones hará que tu deambular por el Inframundo sea mucho más sencillo.

Al principio del juego, aparece un pequeño fuego verde que proporciona información. Vuelve a él a por pistas útiles sobre tu próximo objetivo. Derrotar a los enemigos de final de nivel puede ser complicado, pero cuando has absorbido sus almas, te apropias de todos sus poderes especiales. Del primero, Machia, consigues la habilidad de atravesar paredes y puertas. Kain, el segundo, sobrevive, pero le arrebatas la Soul Reaver. El tercero, Zephon, te cede su habilidad para trepar por las paredes del reino físico. El legado de Morlock, el cuarto, consiste en la habilidad para destrozar objetos enormes. Del enemigo acuático, Rahab, obtienes la capacidad de nadar sin una pinza en la nariz y un certificado de natación de bronce. El sexto —y el más complicado— es Dumah. De él consigues la fuerza para mover los objetos que antes no podías desplazar. Para terminar, Kain reaparece en escena buscando bulla y te lo quita todo... ¡será caradura!

Claro que también puedes pasar de consejos y optar por los trucos directamente. Para conseguir sin esfuerzo las habilidades de todos los enemigos de final de nivel, deten la partida, mantén L1 o R1 apretado R1 y pulsa ↑, ↑, ↓, →, →, ←, ◎, →, ←, ↓



El corredor de la muerte. Acabar con los enemigos es mucho más sencillo si tienes todos los poderes

Modo Trucos

X-MEN MUTANT ACADEMY

Desbloquear todo: Para desbloquear todo en Cerebro y conseguir a los enemigos de final de nivel, ve al menú principal y pulsa SELECT, ↑, L2, R1, L1, R2



COMMAND AND CONQUER: RED ALERT

Selecciona «Teams» con ◎, y luego mueve el cursor sobre estos iconos pulsando ◎ sobre cada uno para conseguir cualquiera de estos trucos:

Victoria: ⊗⊗⊗◎△◎
Bomba atómica: ◎⊗◎△□△
Parabomba: □⊗◎◎⊗△
Dinero instantáneo: ◎□◎⊗△◎
Mineral: ⊗◎△△◎⊗
Cronosfera: △◎◎□□⊗
Ver mapa: △◎◎□□⊗



COLIN McRAE RALLY

Introduce uno de los códigos siguientes en lugar de tu nombre:

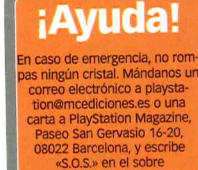
PEASOUPER: Añade niebla
BUTTONBASH: Acelera la velocidad
HELIUMNICK: El copiloto habla con una vocecilla rara
DIRECTORCUT: Puedes editar las repeticiones
KITCAR: Te da aceleración turbo (pulsa SELECT cuando la barra verde esté llena)
MOREOOMPH: Dobla la potencia de tu motor
FORKLIFT: Conducción con las ruedas traseras
TROLLEY: Conducción con las cuatro ruedas
BLANCMANGE: El coche está hecho de gelatina
NIGHTRIDER: Conducción nocturna



WIPEOUT 3

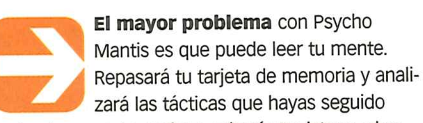
Ve al menú de opciones, selecciona la pantalla de configuración del juego y utiliza los siguientes códigos como nombre por defecto:

WIZZPIG: Descubre todos los circuitos
DEPUTY: Armas infinitas
AVINIT: Desbloquea la clase Phantom
JAZZNAZ: Descubre todos los equipos
GEORDIE: Te da impulso y escudo infinitos
CANER W: Descubre los circuitos prototipo



¡Ayuda!

En caso de emergencia, no rompas ningún cristal. Mándanos un correo electrónico a playstation@mcediciones.es o una carta a PlayStation Magazine, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona, y escribe «S.O.S.» en el sobre



METAL GEAR SOLID

CÓMO... VENCER A PSYCHO MANTIS

El mayor problema con Psycho Mantis es que puede leer tu mente. Repasará tu tarjeta de memoria y analizará las tácticas que hayas seguido hasta el momento. Incluso echará un vistazo a los datos de otros juegos Konami que tengas almacenados en la tarjeta, para ampliar conocimientos...

Lo primero que tienes que hacer es conectar el puerto dos, porque la habilidad de Psycho Mantis no llega al otro lado de la consola. A partir de ahí, se trata simplemente de esquivar los objetos que te lance por la sala y acribillarle a balazos. Ponte las gafas de infrarrojos para localizarle cuando se camufle.



¡Qué careto! Psycho Mantis parece salido directamente de un refugio nuclear, pero es nuestro villano favorito.

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

CÓMO... PLANTAR CARA A LOS MUERTOS

Entra en combate sólo cuando tengas mucha energía o estés arrimado a una esquina. No atraigas la atención de los esqueletos que se regeneran ni de las apariciones, porque acabarían contigo. Puedes librarte de los murciélagos con el hacha o la motosierra (a veces dejarán caer alguna cosilla interesante).

Cuando utilices armas de mano, avanza hacia tus enemigos para compensar la floja detección de colisiones y alterna tus ataques o tus enemigos empezarán a esquivarlos. Si usas una pistola mantente a distancia y acribilla a tus contrincantes.

Si ensartas a tus enemigos con la motosierra, suelta una frase graciosilla con Ä, ya que a veces obtendrás algún *power-up* que vale la pena.



La delgada línea roja. Cuidadito con tu barra de energía

DESPUÉS DE UN BREVE INTERMEDIO, AQUÍ TIENES LA 2ª PARTE DE ESTA APASIONANTE REFRIEGA DE HOMBRES CON LYCRA

WWF SMACKDOWN 2

PERSONAJES OCULTOS

SMACKDOWN 2 **ESTÁ REPLETO DE DESCONOCIDOS PERSONAJES DE LA FEDERACIÓN, ADEMÁS DE UNA O DOS CARAS NUEVAS. LO ÚNICO QUE DEBES HACER ES ABRIRTE CAMINO A TRAVÉS DEL MODO TEMPORADA Y VER CÓMO LLEGAN AL** ***RING...***

STONE COLD STEVE AUSTIN

Stone Cold, el tipo más marrullero de la WWF, llega después del Backlash Pay-Per-View en tu primer año. La escena de introducción que aparece después del *show* televisivo es para no perdérsela. Stone Cold, cuyo estilo se acerca más al de un camorrista que al de un practicante de la lucha libre, vuelve para sembrar el caos y desbaratar los planes del jefe del *wrestling*, Vince McMahon, de dominar totalmente la WWF.

Los mejores movimientos

Presa Lou Thez: corre hacia tu oponente y pulsa ◎ y ↑
Cuerda potente: corre hacia tu oponente y pulsa ⊗
Bulldog: ponte detrás de tu oponente, corre hacia él y después pulsa → y ◎

Movimiento final

El aturdidor de Stone Cold: cuando tu oponente esté aturdido, pulsa L1



SHAWN MICHAELS

El Chico del Corazón Roto regresa a la WWF después del Día del Juicio Final del Primer Año. Es el hombre cuya carrera casi termina después de una caída durante el primer combate en la Celda infernal (Hell in a Cell) contra The Undertaker. Se fía de su habilidad en los movimientos de alto riesgo, así como de su voluntad de emplear su propio cuerpo para conseguir el resultado deseado.

Los mejores movimientos

Hurricarana: cuando tu oponente está enfrente de ti aturdido, pulsa ← y ◎
Moonsault en picado: sube al poste y pulsa ↓ y ⊗
Golpe de la fama: aturde a tu oponente y pulsa ↓ y ◎

Movimiento final

Música para mentones: cuando tu oponente esté aturdido delante de ti, pulsa L1





BILLY GUN

Billy Gun, a quien tal vez algunos conocerán como The Assman, vuelve a incorporarse al cuadrilátero después del Rey del Ring del primer año. Es un luchador grande y ágil.

Los mejores movimientos

Tornado DDT: golpea al otro luchador para que quede contra la esquina y pulsa ↑ o ↓ y ◎
Rompecerebros: pulsa → y ◎ mientras intercambias puñetazos con tu oponente
Golpe de la fama en picado: súbete a las cuerdas y pulsa ← y ⊗

Movimiento final

Golpe de la fama: cuando tu oponente esté aturdido, pulsa L1



PAT PATTERSON

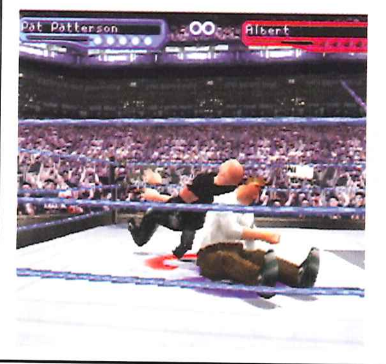
Un exluchador que se ha convertido en el lacayo de Vince McMahon. Patterson se vio forzado a luchar contra Gerald Brisco con un vestido cuando estropeó uno de los planes diabólicos de su jefe. Aunque ya ronda los 50, todavía puede codearse con las jóvenes estrellas. Le encantan los agarres potentes con los que agotar a sus rivales.

Los mejores movimientos

Rompecuellos con caída: cuando estés de cara a tu oponente, pulsa ↓ y ◎
El abrazo del oso: golpea a tu víctima hasta que quede aturdida y después pulsa ← y ◎
Cara apestosa: arrincona a tu oponente, ponte delante de él y pulsa ↑ o ↓

Movimiento final

Lanzamiento atómico: ponte detrás de tu contrincante aturdido y pulsa L1











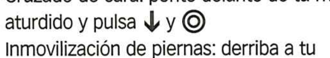


GERALD BRISCO

Otro de los esbirros de McMahon. Brisco también tuvo que llevar un vestido de noche en el combate contra Pat Patterson. Ambos luchadores se desbloquean en el primer año.

Los mejores movimientos

Cruzado de cara: ponte delante de tu rival aturdido y pulsa ↓ y ◎



Inmovilización de piernas: derriba a tu oponente para que caiga de espaldas, ponte a sus pies y pulsa → y ◎

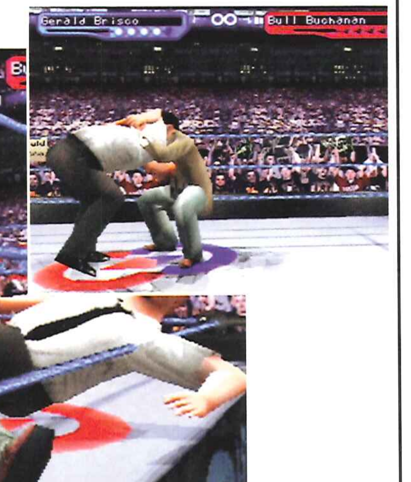
Asfixia: lanza a tu rival contra la esquina, déjalo KO y pulsa ↓ y ◎



Movimiento final

Súplex de doble brazo: delante de tu enemigo aturdido, pulsa L1





PETE GAS

Pete formó parte del Mean Street Posse, posiblemente uno de los equipos más ineptos que nunca haya participado en la WWF. Pete llegó al show para ayudar a su viejo amigo de escuela, Shane McMahon. Su relación de combates ganados/perdidos dejaría a Eddie «El Águila» Edwards en ridículo.

Los mejores movimientos

Dormilón: ponte detrás de tu oponente y pulsa ↑ y ◎ para asfixiarle.

Puñetazo montado: derriba a tu contrincante, ponte en su cabeza y pulsa ↑ y ◎

Codo en picado: encarámate a la esquina y lánzate pulsando ↑ y ⊗

Movimiento final

Caída Nelson completa: ponte detrás de un oponente aturdido y pulsa L1



RODNEY

Este individuo es otro patético miembro del equipo Mean Street Posse, junto con Pete Gas y Joey Abs. Este desventurado trío se deja caer periódicamente en los grandes combates y siempre acaban pateándoles el culo.

Los mejores movimientos

Rompecuellos con caída: aturde a tu oponente y después, de pie delante de él, pulsa ↑ y ◎

Caída de cuerpo giratoria: Ve a la esquina, súbete a las cuerdas y pulsa ↓ y ◎

Sacudida de espaldas: utiliza este movimiento contra un oponente que venga corriendo. Pulsa ↑ y ⊗

Movimiento final

Caída de espaldas de ángulo elevado: ponte detrás de un rival aturdido y pulsa L1



JOEY ABS

El tercero y último miembro del equipo Mean Street Posse. Los tres personajes se desbloquean durante una secuencia de vídeo del primer año. A pesar de que todos ellos son jóvenes, técnicamente son unos luchadores excelentes.

Los mejores movimientos

Estirón de abdominales: detrás de tu oponente, pulsa ↑ y ◎

Sumisión del trueno azul: colócate detrás de tu oponente y pulsa → y ◎

Golpe de cara: mientras corres, pulsa ↑ y ◎

Movimiento final

Moonsault en picado: mientras tu oponente está aturdido, sube a las cuerdas de espaldas y pulsa L1











DEBRA

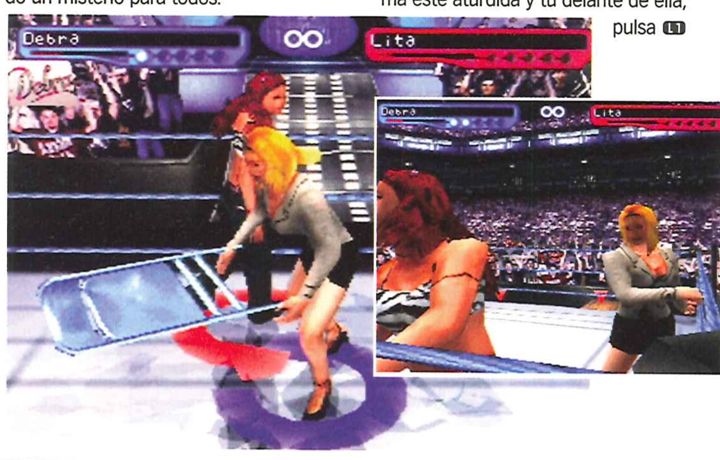
La señora de Stone Cold. Debra decidió abandonar la compañía durante un tiempo para ayudar a su hombre a descansar y recuperarse después de que Rikishi se lo llevara por delante. Ahora regresa de modo triunfante después de ganar un dudoso concurso de belleza en la WWF. El hecho de que los jueces la eligieran a ella en vez de a Trish Stratus sigue siendo un misterio para todos.

Los mejores movimientos

Golpe al ojo: ponte delante de tu víctima y después pulsa ↑ y ◎
Rompecuellos: corre hacia tu oponente y pulsa ◎
Colegial: corre hacia tu oponente y pulsa ↑ y ◎

Movimiento final

La bofetada de Debra: cuando tu víctima esté aturdida y tú delante de ella, pulsa L1



CACTUS JACK

La leyenda *hardcore* regresa a la WWF después del primer año de No Way Out Pay-Per-View. Otro *alter ego* de Mick Foley/Mankind/Dude Love. No hay nada que pueda dañarle. Ni siquiera lanzándole desde lo alto de la celda infernal contra la mesa de los comentaristas.

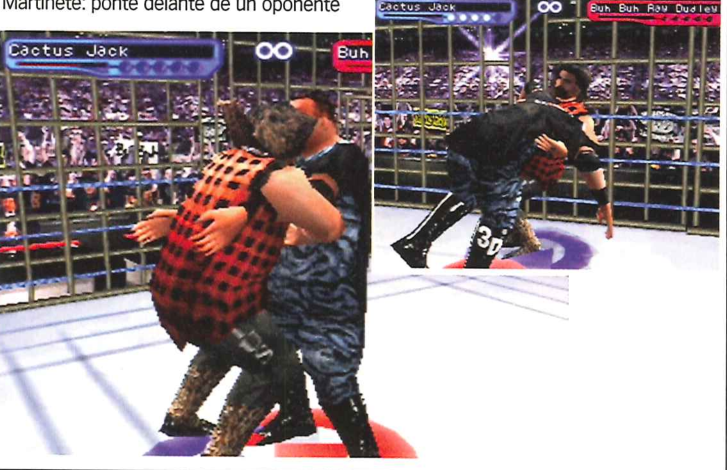
Los mejores movimientos

Martinete: ponte delante de un oponente aturdido y pulsa ↑ y ◎
Mordisco frontal: tumba a tu víctima y en su cabeza pulsa → y ◎
Ataque con codo: corre hacia tu oponente y pulsa ↑ y ⊗



Movimiento final

DDT de brazo doble: ponte delante de un rival aturdido y pulsa L1



MICK FOLEY

El hombre que está detrás de tres de los personajes más corpulentos y ruines de la WWF finalmente hace acto de aparición. Lograr cumplir sus aspiraciones en el Evento Principal de Wrestlemania y después del Evento Principal del primer año ya puede seleccionarse.

Los mejores movimientos

Trasero aprisionador: ponte delante de un contrincante aturdido y pulsa ← y ◎
Caída súplex en T: ponte delante de un rival aturdido y pulsa → y ◎
El apretón del camello: tumba a tu contrincante, sitúate en su cabeza y pulsa ← y ◎

Movimiento final

La garra de la mandíbula: ponte delante de un oponente aturdido y pulsa L1



MICHAEL COLE

Ser comentarista de la WWF puede ser un trabajo peligroso, pero gracias a Cole ahora los hombres del micro tienen la oportunidad de devolver algunos golpes. Cole ha recibido demasiadas tortas y el pobre ya no lo aguanta más. Lo desbloquearás después del primer acontecimiento de tu segundo año y su repertorio es sorprendentemente técnico.

Los mejores movimientos

El batacazo: delante de un oponente aturdido, pulsa ← y ◎
Tabla de surf mexicana: tumba al rival, sitúate en sus piernas y pulsa ← y ◎
Golpe bronco: lanza a un oponente contra la esquina, túmbalo y corre hacia él pulsando ◎

Movimiento final

Cruzado de cara de pie: sitúate delante de un oponente aturdido y pulsa L1



LOCALIZACIONES OCULTAS

***WCW* CONVIRTIÓ LOS COMBATES FUERA DEL CUADRILÁTERO EN UN VIDEOJUEGO APARTE, PERO EN *WWF SMACKDOWN 2*, DONDE LOS ENFRENTAMIENTOS PUEDEN TENER LUGAR EN CUALQUIER SITIO, SON MUCHO MEJORES Y ADEMÁS NO CUESTAN NI UNA PESETA MÁS. A CONTINUACIÓN TE CONTAMOS CÓMO PUEDES ACCEDER A TODAS LAS ZONAS**

ZONA PRINCIPAL

En primer lugar, sal del *ring* y dirígete hacia la flecha roja que señala al escenario. Quédate a su lado unos segundos y se volverá azul. Luego, pulsa ? y entrarás en el escenario principal cerca de la pantalla gigante.



ZONA DE ENTRADA

Sin armas, aquí es donde empieza la lucha más salvaje. Lanza a tu enemigo fuera de la rampa y suéltale un codazo. Vuelve a subir a la rampa y dirígete hacia la entrada, desde donde podrás acceder al Vestíbulo.



VESTÍBULO

No es que tenga muchas cosas, pero si lanzas a tu rival contra el extintor que hay en la esquina superior derecha, éste caerá al suelo. Recógelo y atiza a tu contrincante hasta dejarlo sin sentido.



El Vestíbulo también tiene cinco salidas para que puedas sembrar el caos a tu gusto. A la izquierda está el Segundo piso; por la esquina inferior izquierda llegarás al Sótano; la salida inferior conduce al Centro comercial; por la derecha accedes al Restaurante, y si retrocedes regresarás por donde viniste.



EL SEGUNDO PISO

Hay una máquina de bebidas, un teléfono y otro extintor (por lo visto, hay mucho pirómano suelto). Si lanzas al otro luchador contra cualquiera de estos objetos conseguirás armas con las que golpear a tu oponente. Si lo lanzas contra el teléfono podrás emplear el auricular contra él. Si lo lanzas contra la máquina de bebidas podrás atizarle con una lata. El pasadizo también tiene cuatro salidas: una para volver abajo, otra para acceder al Vestuario, otra para la Sala de las taquillas y una más para la sala VIP.

EL VESTUARIO

Por curioso que parezca, el vestuario contiene un cubo de la basura donde puedes encontrar una urna, la cabeza de un maniquí y la cabeza de un ciervo disecado. Lanza a tu oponente contra el cubo para recoger los objetos y después golpéale con ellos. También hay una mesa que puedes utilizar para saltar con el codo por delante o para estampar a tu oponente contra ella.



LA SALA DE LAS TAQUILLAS

En las taquillas puedes conseguir varias armas sí —como era de suponer— lanzas al oponente contra éstas. Cuando caiga una silla o un arma podrás utilizarla para darle en la cabeza a tu rival.



LA SALA VIP

Las estrellas de la WWF no tienen ningún reparo en pillar un buen sofá y atizarse con él. También hay algunas plantas la mar de prácticas para propinar unos buenos zurriagazos vegetales al rival.



EL CENTRO COMERCIAL

Apártate de la calle o corres el peligro de ser atropellado por uno de los coches que pasan a toda pastilla. Puedes recoger el banco que hay en un extremo, utilizar el carro de la compra para golpear las piernas de tu adversario, o bien simplemente atizarle en la cabeza con un cubo. También hay una fuente en el centro de la zona. ¿Quién va a resistirse a propinar un buen rodillazo en tan idílico entorno?

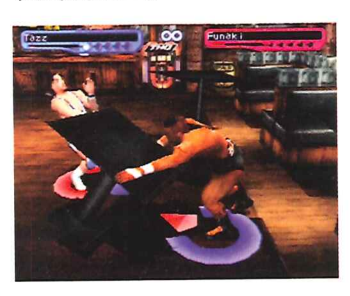
Las tres salidas del Centro comercial conducen a la Cafetería, al Restaurante y de vuelta al Vestíbulo.





LA CAFETERÍA

Lleva la lucha hasta el bar y demuestra tus habilidades recogiendo mesas o saltando desde ellas. Hay una máquina de discos en la esquina, y si lanzas a tu oponente contra ella conseguirás un barril de café con el que destrozar el lugar. También puedes subirte a la máquina de discos y saltar desde ella para propinar algún codazo.



EL RESTAURANTE

Más mesas desde las que saltar y propinar codazos. También hay algunas armas Hardcore, como las cajas, con las que puedes provocar algún que otro dolor de cabeza a tus rivales.



Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Javier Lourido Ha conseguido ser lo suficientemente antipático para contestar las cartas de los lectores

PERSEGUIDOS POR EL HORROR

Hola. Me llamo Susana, tengo 26 años y os escribo en defensa de David, de 15 años. Este chico os escribía en el mes de Junio en una carta titulada «*Colinas, Zombies y Dinosaurios*», y al final en la PD os hablaba de Alessa. ¿Es que no recordáis quién es ella? Es la misteriosa joven que aparecía en *Silent Hill*. Aparte de eso, sólo os voy a hacer una pregunta: en el juego *A sangre fría*, después de cargarme a todos los vigilantes en la mina A, no sé como pasar a la mina B. ¿Podríais ayudarme? Muchas gracias.

Susana
Internet

Ah, estupendo. Nosotros empeñados en olvidar lo de Cheryl, y vosotros empeñados en revivir nuestras fobias. ¿Sabéis cuántos redactores de *PSMag* sufren problemas de insomnio por culpa de *SH*? Algunos todavía mojam... mojan la cama pensando en la dichosa llamada de teléfono («Daddy?... Where are you?»). Qué horror, de verdad. No es de extrañar que la cabeza se nos vaya hacia otras Alessas... En fin, ayudita para *A Sangre Fría*: consigue que el profesor Tolstov te dé información sobra la mina B (háblale de su hija Alexandra) y pide ayuda a Kostov por el rémora. No te damos más pistas, con esto debería bastar.

LA RACIÓN MENSUAL DE *FINAL FANTASY*

Hola. Lo primero que tengo que hacer es felicitaros por las horas de diversión que me ha proporcionado vuestra fantástica revista (os sigo desde el número uno). Ahora, me gustaría que me respondierais a estas preguntas :

1. En *FFIX* me he enterado de que la última arma de Yitán se llama «artema», pero nadie sabe decirme cómo conseguirla. ¿Podríais hacerlo vosotros?
2. ¿Vale la pena privarme de pequeños caprichos para poder comprar «la negra» dentro de año y medio?

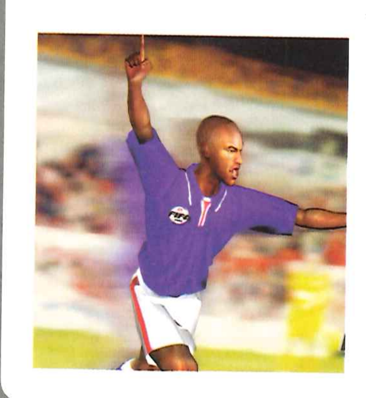


CARTA ESTRELLA

LUDÓPATA EN CIERNES

Hola, ¿qué tal? Primero deciros que me llamo Carlos y tengo 15 años, y que vuestra revista es la mejor que he leído de PlayStation, aunque cada vez haya menos de PSX y más de su hermana mayor PS2. También deciros que os sigo desde el número uno, y que me encantaba la «Crítica Destructiva» que hace unos meses (y no sé por qué) quitasteis. Bueno, allá van mis preguntas:

1. Estoy atrancado en *Manager de Liga 2001*. No sé cómo poner en forma a mis jugadores antes de que empiece la liga, ¿podríais decirme algún truco para tener mucho más dinero y poner a mis jugadores en forma? Siempre empiezan con un nivel excelente en octubre, pero después en septiembre son una birria...
2. ¿Existe alguna probabilidad, por muy remota que sea, de que *Final Fantasy X* salga para PlayStation y no sólo para PS2?
3. ¿Cuál es, en vuestra opinión, el mejor juego de PlayStation? Y no me vale que digáis: «hay gustos para todos», «hay diferentes estilos», etc...
4. ¿Qué calificación me daríais, sabiendo que me he pasado *Silent Hill* en un día? Buena marca, ¿eh?



Por último, deciros que sigáis así y que si es posible me contestéis pronto. Se despide vuestro más fiel seguidor, Carlos López.

PD: Eso último ha quedado bien, ¿eh?

Carlos López
Internet

1. Tenemos el truco perfecto: escribe «POTIONS» en la pantalla donde introduces el nombre de los jugadores, y se recuperarán de un día para otro. Es fácil, ¿eh?

2. Es más posible que probable, aunque también mucho más imposible que posible. La verdad, es tan probable como la posibilidad de que descubras su probabilidad al terminar de leer esta línea.

3. Pues hay «diferentes estilos para todos los gustos». Je, je. *ISS*, *FF*, *WO*, *GT*, *SH*, *MGS*, *SF*... vaya, casi todo lo que se puede reducir a siglas es bueno. Si realmente tuviéramos que escoger uno, nos quedaríamos con... mm... no, casi que no. No nos sentimos con fuerzas.

4. Madre del amor hermoso... Te damos un merecido notable en esquizotimia y una matrícula *cum laude* en «patología silenthiforme». A tus padres, los seres que viven más allá de la puerta de tu habitación, los tendremos que ver en septiembre.

PD: Sí que ha quedado bien, sí. Casi parece propio de una persona normal...



3. Teniendo en cuenta que me encanta la serie *FF*, ¿tengo que comprarme *Ehrgeiz*?

Espero vuestras respuestas.

PD: si alguien tiene las respuestas a las preguntas, que me las envíe a **mercahu@aaa.upv.es**. Adiós, pecadores.

Pablo Borrás
Internet

1. El Arma «artema» se consigue prácticamente al final del juego, antes de enfrentarte a Kuja. Sumérgete donde antes se encontraba la «Isla de los Resplandores» (guíate por el mapa, ahí no hay burbujas) y suerte...

2. Bueno, sinceramente: no nos sentimos capacitados para responder a eso. Dependerá del precio, del tamaño (¿son realmente pequeños?), de la cantidad y, sobre todo, del valor que tengan para ti esos «pequeños caprichos». Eso sí, ten en cuenta que no es sólo comprar la máquina, tendrás que darle de comer... Se dice por ahí que los coches se sientan con uno a la mesa (por eso de los gastos de seguro, mantenimiento y tal). ¿Los coches? ¡Ja! No saben lo que es quedarse sin mesa y tener que comer de bocadillo...

3. No, no «tienes» que hacerlo. Tampoco «tienes» que comprarte todos los *FF* (aunque no es mala idea, si tanto te gustan), pero en el caso de *Ehrgeiz* ni siquiera es un buen consejo. Está bien como curiosidad, pero... en fin, mejor que le eches un vistazo antes de comprarlo. No esperes nada a la altura de *FF*.

PD: Vaya, genial. Pero vamos a ver, hombre: si tu carta sale publicada, se supone que trae ya las preguntas respondidas. Y si no lo hace... ¿para qué esa PD? ¿No te fías de nosotros? Je, je... está bieeen, tienes toda la razón, maldita sea (esto nos pasa por consentiros preguntas tan complicadas). A ver quién es el intrépido que te contesta a eso de los «pequeños caprichos»...

CONSOLA NUEVA, CORREO NUEVO

Qué hay, compañeros. Soy Óscar Urdampilleta Conde, y os escribo desde Gijón (Asturias). Para comenzar, empezaré diciendo que me gusta muchísimo vuestra revista y que os sigo desde el número 18. Y no he encontrado ninguna revista que alcance vuestro nivel. Bueno, vale ya de peloteo, que supongo que ya estaréis cansados de que todo el mundo os haga la pelota (qué va, nunca os cansáis). Es la primera vez que os escribo, por lo que espero que no os metáis mucho conmigo. Bueno, empecemos:
1. Me he comprado una PS2 el 19 de julio, y no me arrepiento de ello.
2. Estoy esperando con muchas ansias la salida de *Final Fantasy X*. En algunas web dicen que saldrá para septiembre del 2001, pero en otras pone que en Estados Unidos sale a principios de 2002 (por lo que en España...). Yo ya no sé que creerme, ¿me lo podríais aclarar?
3. El primer juego que compré ha sido *Evergrace* (supongo que lo conoceréis). ¿Sabéis algún truco, o alguna página web, en la que haya alguna guía del juego (el español, claro)?
4. ¿Para cuando *MGS2*? No me aguanto de la emoción, supongo que a vosotros os pasará lo mismo.
5. Otra cosa: respecto al que responde las cartas, espero que siga así mucho tiempo, que siga igual de cachondo. Siempre en las contestaciones de las cartas pone ese toque de humor que me encanta.
6. ¿Qué juego de lucha para PS2 me recomendáis?
7. ¿Es cierto eso que he oído que la película *Final Fantasy*, cuando salga en DVD (aun queda muchísimo), incluirá una demo del *FFX*? Espero que sí.
8. Tengo oído que *Gran Turismo 3* sale a finales de julio de 2001, espero que sea verdad.
Bueno, por el momento se terminan mis dudas, aunque puede que más adelante os mande otro *e-mail*; o puede que para variar os envíe una carta, pero tranquilos, que esto no ocurrirá muy pronto. Espero que sigáis así de bien, o incluso mejor (cosa que no me extrañaría). A ver si publicáis mi carta...

PD: Me encantó cómo contestasteis a Rafael Campo, en el número 55. En su carta (cuyo título era «*Herrar es de umanos*») criticaba vuestras faltas de ortografía. Y vosotros le respondisteis de la manera más original, yo nunca habría podido haber hecho tantas faltas. Sois los mejores.

Un saludo.

Óscar
Internet

Pero qué morro. Eso de que no nos metamos mucho con los que escribís por primera vez se está poniendo de moda, y —la verdad— no acabamos de entender los procesos mentales que os llevan a razonar así. ¿Qué queréis, que nos metamos sólo con los veteranos? ¿Que no nos metamos con nadie? Jaa, ja... Nada, nada, a soportar el chaparrón ahí, no nos das lástima. Piensa que un «emilio» más y dejarás de ser novato...

1. El 19 de julio. Ya, claro. Estamos contestando a esta carta un 14 de julio (sí, deberíamos estar en la playa, ya ves), así que algo falla... ¿No habrá sido junio? ¿O tiene tu PS2 menos de -5 días? Empezamos bien, je, je...

2. *Tranqui*, tómalo con calma: no llegará aquí hasta bien entrado el año que viene. En Japón le falta poco, pero el doblaje al español hará que se retrase más de lo habitual (que ya es bastante, sí). Lástima. Hmm... ¿lástima? Tal vez valga la pena.

3. Sabemos que hay un área secreta («Shadow Tower») a la que puedes acceder usando los *cristales oscuros*. Ya, no es nada espectacular, pero es lo que hay.

4. Se dice que para finales de año. Está difícil, pero podría ser. Habrá que confiar en el tirón de la campaña navideña.

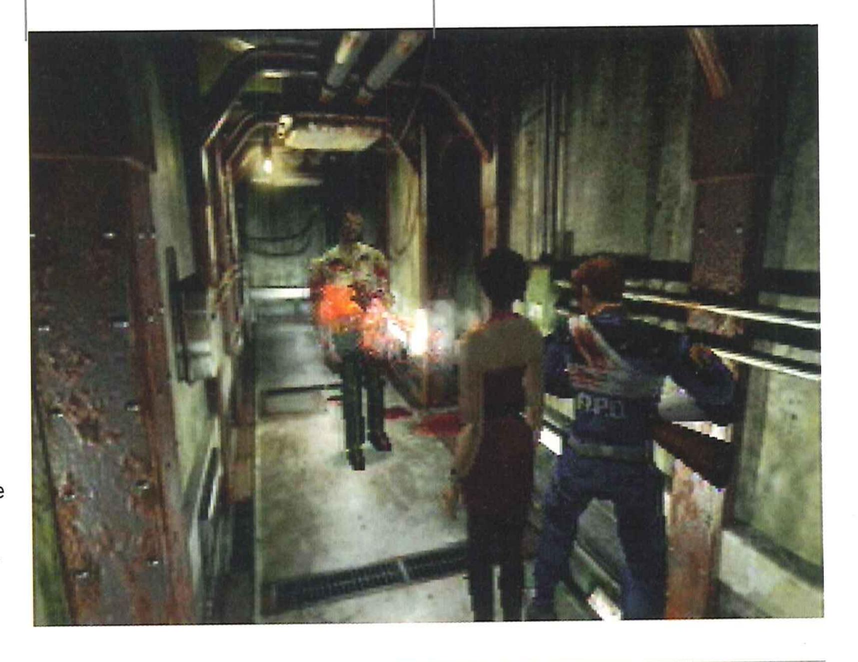
5. El que responde las cartas... je, je, menudo elemento. Está claro que no le conoces, porque lo peor que te/nos/le podría pasar es precisamente que siguiera así durante mucho tiempo. Desgraciadamente anda por aquí cerca, así que vamos a bajar la voz...

6. Pues dudamos entre *Tekken 4*, *Virtua Fighter 4* y *Soul Calibur 2*. ¿Cómo dices? Ah, ya, sabemos que aún no han salido, sí... ¡qué quisquilloso!

7. Lo que sí va a incluir es una opción (sólo cuando la reproduzcas en una PS2) para cambiar el ángulo de visión en ciertas escenas. Puede estar bien, ya veremos.

8. Eso es. Pero, cómo... ¿no lo has reservado? Je, je, pobre...

PD: ¿*Comorl*? ¿Faltas? ¿Qué faltas? Como no tespliqes megor...



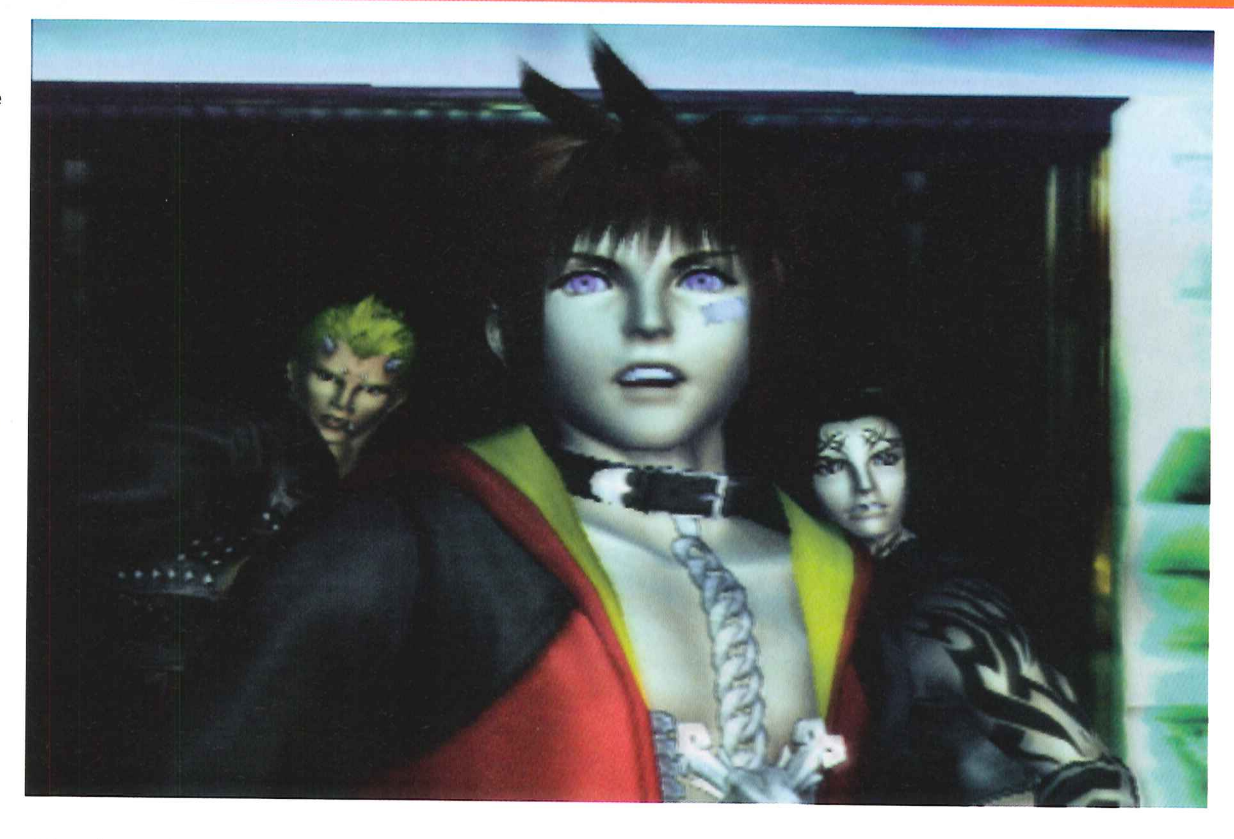
LOCO POR EL TAXI LOCO

Hola, me llamo Juan Alfonso, tengo 13 años y es el segundo *e-mail* que envío. Os sigo desde el número 22, y como en la anterior vez, ¿me podríais resolver unas dudas?

1. ¿Saldrá *Crazy Taxi 2* para PS2?
2. *Crazy Taxi 3*, ¿saldrá sólo para X-Box?
3. Hay rumores de que saldrá un *Crash Bandicoot* para GBA, ¿es cierto?
4. ¿Cómo se consigue el Dr. Boskonovitch en *Tekken Tag Tournament*?
5. ¿Se sabe algo de un posible *Spyro 4*?

Juan Alfonso
Internet

1. De PS2 no se ha dicho nada, pero sí hay rumores de su aparición en X-Box y Game Cube.
2. Vaya, no sabemos nada de su tercera parte... ¿Has hablado con Hitmaker o qué?
3. Sí, saldrá para GBA, al igual que un Spyro.
4. Alcanzando la máxima puntuación en el subjuego de bolos.
5. Hace algún tiempo se habló de una cuarta parte (para PS2, PC y X-Box), pero ya entonces estaba prevista para primavera de 2002. Estarán con ello, suponemos.



PSX vs. PS2

Hola, somos seguidores vuestros desde el numero 37 y nos encanta vuestra revista. Ahí van una serie de preguntas:

1. ¿El chip pirata, daña mucho la Play?
2. ¿Se sabe algo de una continuación de *Tomb Raider VI*?
3. ¿La PlayStation2 se está hundiendo, o sólo nos lo parece?
4. ¿De qué consola se venden más juegos, PSX o PS2?
5. En el número 37 de vuestra revista había una demo de *Kingsley*. ¿Cuánto cuesta este juego? ¿Tardará mucho en llegar a Platinum?
6. ¿Existen trucos para *Final Fantasy VII* o *VIII*?
7. En un número de la revista había un tal Odín que iba de listo; pienso que todo lo que dijo era una sarta de mentiras, para mí que ese chaval todavía juega con la Master System.
8. ¿Existe algún juego de Pokémon para la Play?
9. ¿Cuándo estará *MOHU* en Platinum?
10. ¿Hay algún truco para *Los Simpsons Wrestling*?

PD: Sois la mejor revista del mundo, y pienso que la PSX machacará a la PS2 si las cosas no mejoran.

Javi y Javi
Internet

1. Moralmente, la hace papilla. Físicamente, lo único que le puede hacer daño son las zarpas de algunos irresponsables.

2. ¡Cielo santo, *Tomb Raider VII*! ¿Aún no ha salido el cinco y ya estáis pensando en el siete? Je, je... claro que se está preparando un nuevo *Tomb Raider* (en principio para PS2), pero como mucho será *TR V*. O sea, *TR 5* (que, de hecho, es lo que viene después del 4, cuatro, IV). Pero es muy posible que ni siquiera lleve número.

3. Pues no, no se está hundiendo. Para ser exactos, diríamos que «la están reflotando». Afortunadamente.

4. Aquí todavía se venden más de PSX (claro, hay muchas más PSX que PS2); pero es posible que hacia Navidades empiecen a cambiar las cosas.

5. Si lo buscas bien es posible que lo encuentres por unas 5.000 ptas.

6. No, no hay de eso para FF. Es el «Fair Play», de Square.

7. Pero hombre, ¿se puede saber qué dijo para que pienses eso de él? Hemos releído su carta y no nos parece tan *fantasma*... si es por lo de jugar a todos los *Tomb Raider*, mucha gente lo ha hecho. Si no... bueno, explícate mejor, anda.

8. No. Y tampoco existirá a corto ni medio plazo. ¡Los *Pokémon* son de Nintendo! Eso sí, tienes *Digimon*, que viene siendo lo mismo pero sin Ash ni Pikachu. Aunque, bien pensado, tampoco están Charizar, Blastoise, Mewtwo... (¿los habremos escrito bien?)

9. Éste sí que debería salir en Platinum. Dale unos meses.

10. Hay, hay: en la pantalla de «Press Start» pulsa «círculo», «arriba», «arriba», «abajo», «abajo», «izquierda», «derecha», «izquierda» y «derecha» para disfrutar del «Bonus Match Up». Hazlo por orden, ¿eh?

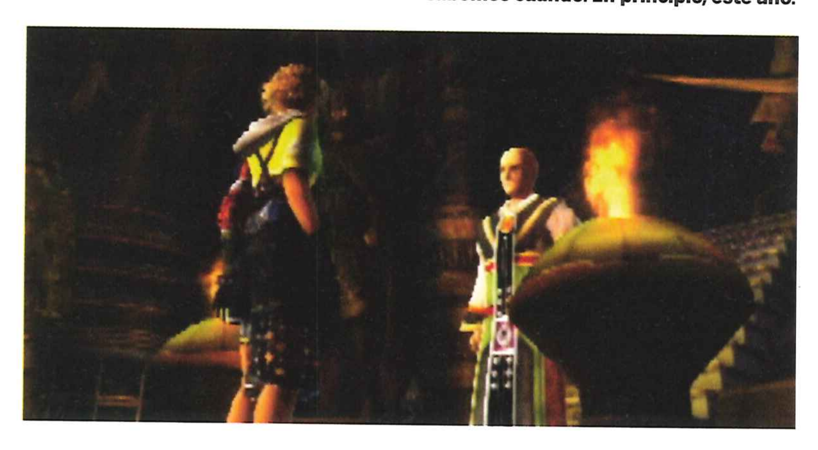
PD: Tranquilo, las cosas mejoran. ¿Has visto *GT3*?

50 VECES 15 (750)

Hola, me llamo Dani y me gustaría saber si va a salir (y cuándo) *Who wants to be a millionare?* para PSone. Gracias.

Dani
Internet

¿Realmente te interesa? ¿Quieres que marquemos ese juego? Piénsalo bien, que todavía te quedan dos comodines... Te recordamos que estás jugando por una respuesta concreta. ¿No quieres usar el comodín del público? ¿Sí? ¿No? Está bien, señoras y señores, jugamos por... ¿Cómo? ¿La llamada, mejor? Perfecto... ¿Y a quién llamamos, a tu señora? ¿A la distribuidora del juego? Pillamos el teléfono, levantamos la ceja y confirmamos que Proein distribuirá *¿Quién quiere ser millonario?* Pero no sabemos cuándo. En principio, este año.



*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

ESPACIOCD

MISTERIO, ESQUELETOS, MÚSICA Y MUDOKONS SE MEZCLAN EN EL DISCO DE ESTE MES



LOONEY TUNES: PERRO & LOBO
PIPEMANIA 3D,
METAL GEAR SOLID,
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER,
TWISTED METAL,
WWF SMACKDOWN,
FINAL FANTASY IX,
ALONE IN THE DARK 4
Y BLACK & WHITE.



EL RETO PSMag

Demuestra lo que vales y llévate un premio

PARA UTILIZAR EL DISCO 72

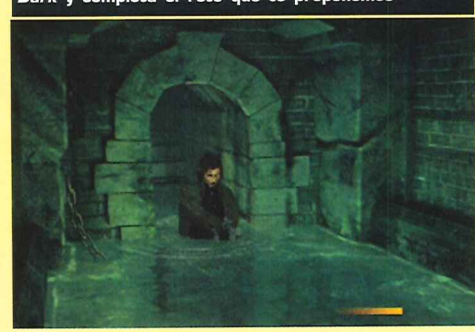
Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.

EL *LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*

INSERTA EL DISCO, EMPIEZA A JUGAR Y COMPRUEBA SI ERES LO BASTANTE BUENO PARA NOSOTROS...

Avanza por los siniestros parajes de *Alone in the Dark* y completa el reto que te proponemos





«Abe» César, los que van a morir... Ahora podrás demostrar qué tal se te da conducir a un mudokon por el enrevesado mundo de *Abe's Exoddus*

PARTICIPA

¿QUÉ ES?

EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS es un nuevo concurso pensado para premiar tu destreza y habilidades de jugador. Como recompensa por tus buenos tiempos y puntuaciones en el disco de demos mensual, podrás hacerte con varios premios y, mejor aún, vas a quedar inmortalizado como uno de los mejores jugadores de PS1 en nuestra ilustre Galería de Famosos.

EL PREMIO

Cada mes estableceremos una serie de retos que superar. Sólo tienes que completarlos, enviándonos una prueba de ello —que puede ser una foto o un vídeo— y recibirás un premio la mar de suculento, amén de pasar a formar parte de nuestro *LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* (siempre y cuando nos mandes una foto tuya, claro).

LAS BASES DEL CONCURSO

Es muy sencillo. Cada reto se debe completar siguiendo las reglas que se establecen en el apartado correspondiente de El Reto de *PSMag*. Para participar, debes enviar el cupón acompañado de un vídeo o una fotografía que atestigüen tus hazañas, junto con una foto tuya. Todo esto aparece explicado con detalle en cada reto. Puedes participar en tantos retos como quieras, pero asegúrate de rellenar el cupón que aparece más abajo y de marcar las casillas adecuadas.

CÓMO CONSEGUIR PRUEBAS DE TUS PROEZAS

CON UNA CÁMARA DE FOTOS

Enfoca con la cámara a la pantalla del televisor y dispara. Obtendrás mejores resultados si no utilizas el flash de la cámara, corres las cortinas y/o utilizas película rápida de 200 o 400 ASA.

CON UNA CÁMARA DE VÍDEO

1. Conecta el cable que une la PlayStation con el televisor en la entrada de señal situada en la parte posterior del aparato de vídeo.
2. Conecta el cable de salida del vídeo al televisor y enciende ambos aparatos.
3. Sintoniza el canal del vídeo en el televisor y enciende la PlayStation.
4. Busca un canal libre en el sintonizador de canales del vídeo y busca la señal de la PlayStation. Guarda la sintonía.
5. Completa el reto, y asegúrate de incluir la pantalla que muestra el «resultado».
6. Introduce una cinta de vídeo y pulsa el botón de grabación. Espera unos segundos y luego detén la grabación.
7. Repite los pasos 5 y 6 tantas veces como retos diferentes quieras asumir.
8. Es muy importante que rebobines la cinta hasta el principio.

CUPÓN

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en *El LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*. He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

- ☐ ALONE IN THE DARK
- ☐ ABE'S EXODDUS
- ☐ MEDIEVIL 2
- ☐ MUSIC 2000
- ☐ DESTRUCTION DERBY
- ☐ ASTERIX
- ☐ TOCA 2

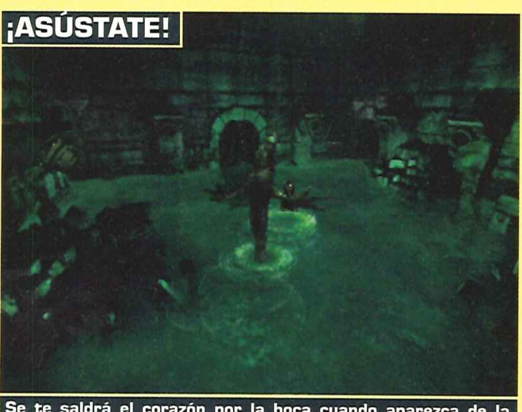
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCIÓN

ADJUNTO ☐ VÍDEO ☐ FOTO COMO PRUEBA

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a CONCURSO *El LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*, *PlayStation Magazine*, Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona
Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.



Enciende tu linterna, sumérgete en el agua y camina por las cloacas de Shadow Island



Se te saldrá el corazón por la boca cuando aparezca de la nad este apestoso monstruo



Devuélvelo a las profundidades con unos cuantos balazos y huye tan lejos como puedas...

Emoción, intriga y dolor de barriga con...

PLAY! Alone In The Dark 4

¡JUEGA Y ENTRA EN *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS!*

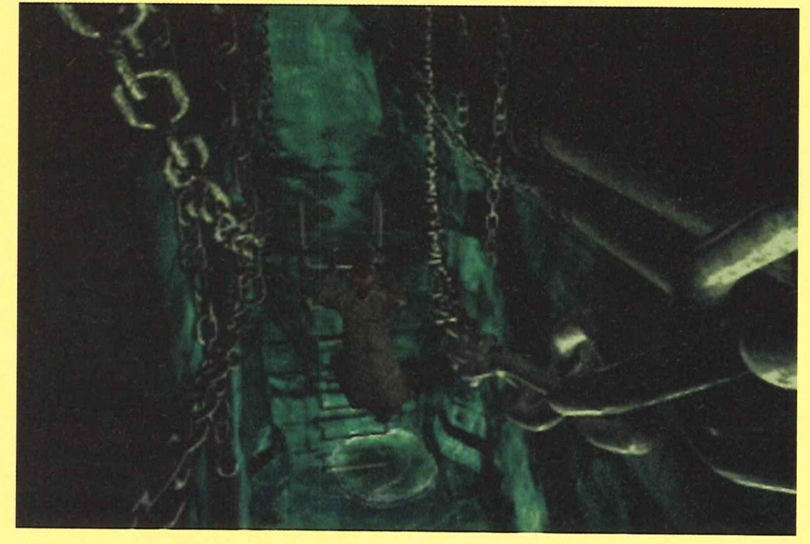
Antes de que abras la boca te aclararemos algo: *Alone In The Dark: The New Nightmare* no es un juego de terror de supervivencia. No, la verdad es que Infogrames no quiere ni oír hablar del tema. En su lugar, lo que experimentas nada más pisar Shadow Island es *tensión* de supervivencia. Y eso es harina de otro costal.

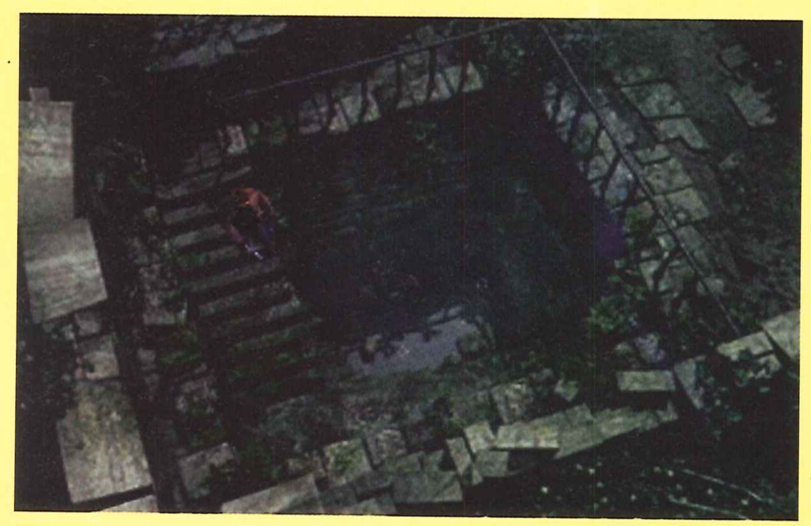
Bueno, más o menos. De hecho, se mire por donde se mire, *AITD* sí que te acaba poniendo los pelos de punta, y nuestra demo traslada al comedor de tu casa todo el terror que contiene el primer nivel del juego. Tú eres Carnby, un investigador privado melenudo y amigo de Charles Fiske, otro investigador privado que un día se fue a pasear por Shadow Island y regresó en estado fiambre. Junto con su amiga Aline (quien, como sabrás cuando juegues a esta demo, no es... bueno, no lo vamos a fastidiar avanzándote información), Carnby ha sido enviado a la isla para averiguar qué es lo que ocurre, y también para dilucidar qué mató al pobre Charlie.

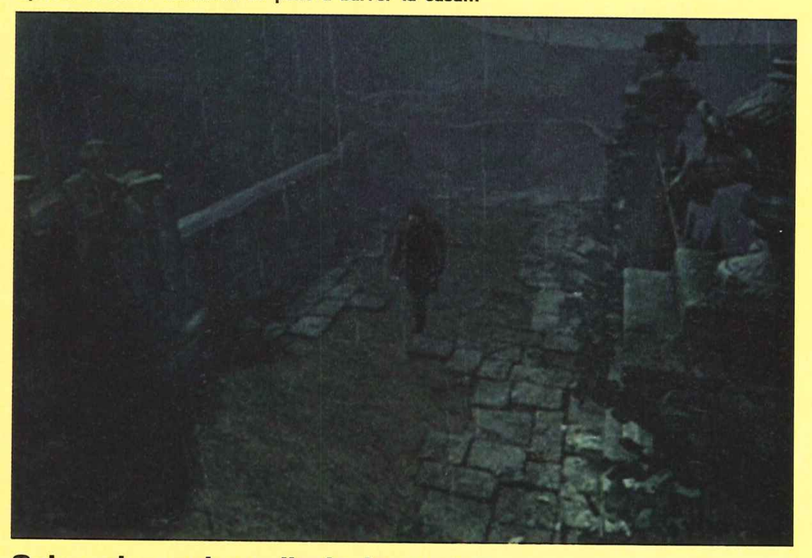
Pronto te darás cuenta de que éste no es un caso que puedas resolver preguntando al personal en los bares de los alrededores. El juego te depara cosas bastante más siniestras que un granjero con una cogorza increíble contándote antiguas leyendas mientras se bebe una pinta de Guinness. Esto es terror puro y duro. ¿Tienes miedo? Lo tendrás. Sigue leyendo...

CONTROLES

- ↑→↓← Dirección
- ⊗ Usar arma
- ◻ Correr
- △ Inventario
- ◯ Encender/Apagar linterna
- R1+L1 Postura de acción
- R1 Radio

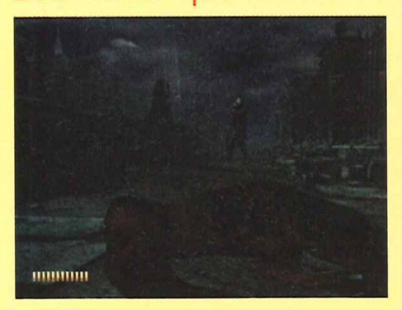

Carnby multiusos. Carnby camina, corre, trepa, salta y dispara. Igual si aprieta el botón adecuado se pone a barrer la casa...


No te hundas. Tendrás que eliminar el agua de las escaleras para poder descender a las cloacas


Quien algo quiere, lluvia le cuesta. Los rayos y truenos contribuirán a elevar los aires fantasmagóricos

ALGUNAS ESTRATEGIAS...

Que harán que el reto resulte mucho más fácil



Conducta controlada. *AITD* utiliza controles rotacionales. ? siempre sirve para caminar hacia delante, sin importar hacia donde enfoque la cámara. Mantente en el centro del camino para evitar cualquier tropezón



R1 que te R1. El sistema de fijación de objetivos es muy importante. Sin duda, el botón R1 se convertirá en tu mejor compañero para acabar con los enemigos del primer nivel, sobre todo con los que te rodeen



Ojo al parche. Mira en todas partes. Nunca sabes lo que te puedes encontrar, sobre todo teniendo en cuenta que hay objetos esparcidos al azar por paredes y pasajes



Y se hizo la luz. La linterna suele aportar poco más que un bonito efecto de luz al entorno. Sin embargo, también puede resultarte bastante útil. Algunas veces, al encenderla iluminará un rincón oscuro que oculta una zona adyacente. En esta parte en concreto que te mostramos aquí arriba, es imprescindible para completar la búsqueda



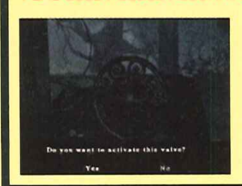
PISTA CLAVE

Dispara y siembra la destrucción
Recuerda que para poder deshacerte de tus enemigos de manera eficaz tendrás que acostumbrarte a usar R1 y ⊗. Si utilizas sólo uno de ellos, te quedarás quieto y tus odiosos enemigos no pararán de hacerte mucha pupita



TRUQUILLOS

AQUÍ TIENES ALGUNOS CONSEJILLOS ÚTILES PARA CONSEGUIR SUPERAR EL RETO DE ESTA DEMO... PERO SÓLO PUEDES RECURRIR A ELLOS SI ESTÁS TOTALMENTE DESESPERADO. ¿VALE?



PROBLEMAS CON EL AGUA

¿Cómo deshacerte del agua que ha cubierto los escalones? A través de la superficie cristalina podrás vislumbrar un pequeño pasadizo que parece conducirte a algún lugar interesante. Esto es lo que hay que hacer: gira a la derecha a la altura en que los escalones queden cubiertos por el agua, y sigue recto. Oculta en la penumbra hallarás esta rueda tan útil para drenar el lugar.



UNA HABITACIÓN CON VISTAS

Sube el volumen para esta parte de la demo. Si escuchas con mucha atención mientras Carnby atraviesa el camino empedrado que hay más abajo, podrás oír una siniestra respiración. ¡Qué miedooo!



UN PLAN HIDRO-LÓGICO

Para asquerosidades, ésta. En esta sala inundada, más o menos hacia la mitad, te encontrarás con una bestia saltarina que desaparece bajo la superficie y reaparece para quitarte parte de tu energía. La mejor manera de enfrentarte a ella es quedándote quieto y girando. Es imposible saber desde qué dirección surgirá, y si te pones a caminar arriba y abajo todavía te resultará más difícil. Quédate quieto y utiliza el sistema para fijar el objetivo.



NEGRO COMO LA BOCA DEL LOBO

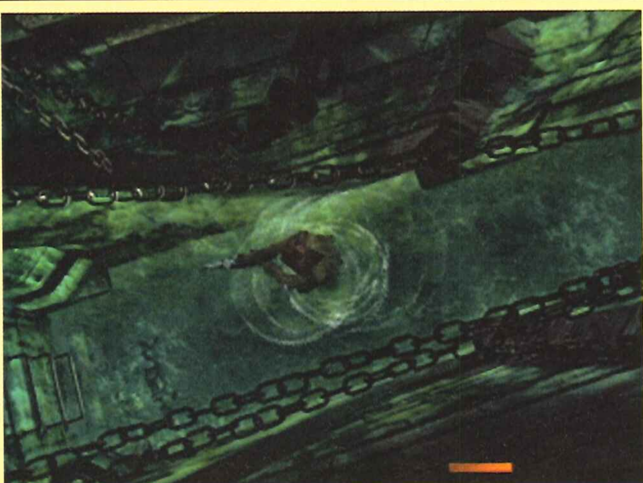
Como ya te hemos contado en el apartado Algunas estrategias, la linterna puede resultar muy útil, sobre todo cuando te aproximas al final de la demo, como es el caso. Es muy fácil que, mientras avances hacia el pasadizo que tienes enfrente, se te pase por alto este rincón tan oscuro, pero si te paras un momento y enfocas hacia él con tu linterna, encontrarás un ataúd...



NEGRO COMO LA BOCA DEL LOBO 2

...ábrelo y... ¡Aaah! ¡Es Aline, tu compañera del alma, con los ojos arrancados! ¿Será real? Como pronto comprobarás, no todas las cosas en Shadow Island son lo que parecen.

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales y llévate un premio



EL RETO

Completa nuestra demo lo más rápido que puedas, desde la llegada a Shadow Island hasta el final, con sorpresita incorporada, en las oscuras y aterradoras cloacas.

LA PRUEBA

Una cinta de vídeo de tu viaje, si no es mucho pedir. Deja pasar un par de segundos antes de empezar el nivel, y después, haz lo propio cuando hayas acabado la búsqueda. Así podremos llevar a cabo una lectura exacta en nuestro reproductor de vídeo.

EL PREMIO

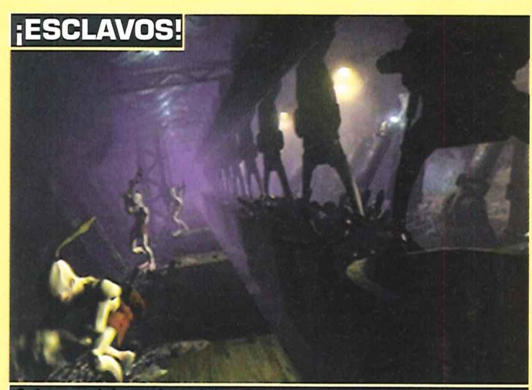
Entrarás a formar parte de ***EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*** y además recibirás un juego PlayStation y un gorro de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 097.



DATOS

GÉNERO: Aventura de terror **DISTRIBUIDOR:** Infogrames **DISPONIBLE:** Sí
MÁS DETALLES: Echa un vistazo a la *review* bestial que publicamos el mes anterior

¡ESCLAVOS!



A los mudokons los obligan a desenterrar los huesos sagrados de sus ancestros para transformarlos en un brebaje alcohólico

¡AVENTURAS!



El joven Abe conduce a esta tropa variopinta por las arenas ardientes del desierto para así liberar a su pueblo de un destino mucho peor que la muerte

¡BATACAZOS!



Pero nada más llegar a su destino, Abe es tan torpe que se separa del resto del grupo y acaba cayendo por un precipicio altísimo a...

Salva a todos tus amigos mudokons en...

PLAY! Abe's Exoddus

¡JUEGA Y ENTRA EN *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS!*

Abe's Exoddus es, simplemente, el mejor plataformas en 2D de PlayStation. Como tal, mezcla un sistema de juego inteligente con unos puzzles dificilísimos para exprimirte las neuronas y varias —ejem— flatulencias.

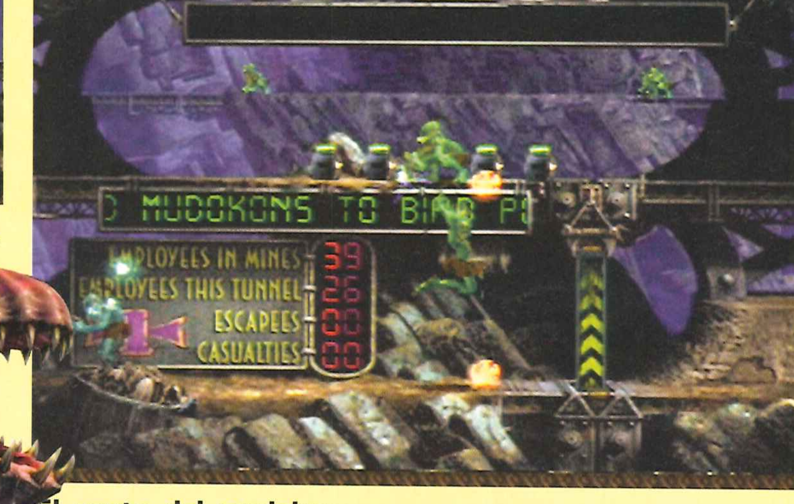
Abe es un mudokon de Oddworld que intenta desesperadamente liberar a sus colegas esclavos. Éstos han sido capturados y cegados por sus captores, así que no pueden ver lo que les obligan a desenterrar: los huesos de sus ancestros. ¿Qué por qué los tratan tan mal? Pues todo empezó por culpa de Mullock el Glukkon (el malo del primer juego), que se percató de que los restos de los mudokons muertos se podían destilar y convertirse en una bebida alcohólica muy apetecible, el Soul Storm Brew. El muy animal hasta dispone de una destilería para su fabricación. La demo te ofrece una versión modificada del primer nivel, que te muestra todo el abanico de excentricidades del juego. El intento de Abe de irrumpir en la destilería de Soul Storm Brew ha acabado antes de empezar ya que, tras caer por un precipicio, se ha separado de su variopinto grupo de rescate (la verdad es que no son precisamente los Siete Magníficos).

Por el camino, Abe tiene que rescatar a los infelices mudokons que encuentra a su paso. Utiliza tus habilidades especiales según consideres para convencer, cantar o incluso abofetear a los pobres desgraciados para que salgan al exterior (por duro que parezca, a veces uno tiene que ser cruel con sus congéneres). Puedes controlar a los guardias slig que patrullan el nivel poseyéndolos (consulta los Truquillos para saber cómo hacerlo) y sometiéndolos a tu voluntad, lo cual resulta muy útil, ya que son malos, feos y van armados hasta los dientes.

Así que esto es lo que tienes que hacer. Rescatar a tu pueblo, acabar con los malos y salvar la dignidad de tus ancestros. Sencillito, la verdad.



Salta, salta, salta, salta sin parar. Saltando hacia la libertad...



El canto del mudokon. Tienes que cantar para que se abran los portales de pájaros y tus colegas puedan escaparse

CONTROLES

←→ Caminar
↑ Saltar/Girar
↓ Agacharse/Descender
←→ Rodar (estando agachado)
△ Saltar
□ Acción
✕ Tirarse pedos
Cruceta + ○ Lanzar
Cruceta + R1+△ Salto con carrerilla
Cruceta + D-pad+R1 Correr
Cruceta + D-pad+R2 Escabullirse
L1+L2 Cantar
Mantén L1 apretado y pulsa:
△ Hola
○ Trabaja
✕ Espera
□ Sígueme
Mantén pulsado L2 y pulsa:
△ Hola a todos
○ Perdón
✕ Bofetada
□ ¡Para!



ALGUNAS ESTRATEGIAS...

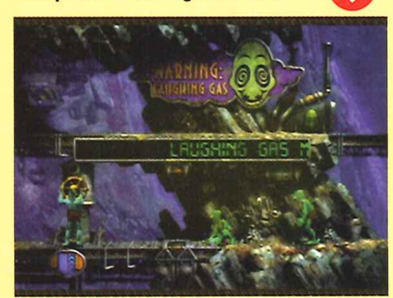
Cómo ayudar a los esclavos





Cantando se guía a la gente. Conduce al primer esclavo mudokon hasta la pantalla siguiente haciendo que te siga. Activa el portal de pájaros con tus cantos y otra cosa mariposa

Salvamento pasado por agua. Gira la rueda y se abrirá la puerta, pero empezará a salir agua por la reja que hay encima del esclavo. Si no le pides disculpas, no querrá acompañarte a la siguiente sala



Tengo gases. Esta vez, cuando gires la rueda, será gas hilarante lo que se filtre en la sala. Conduce a todos los mudokons a la sala siguiente y abofetéalos hasta que dejen de hacer el tonto



PISTA CLAVE

Sensibilidad a flor de piel
La capacidad que tiene Abe para exteriorizar sus sentimientos constituye un aspecto revolucionario en el mundo de los videojuegos. Aquí, puedes charlar con tus compañeros mudokons, y una de las habilidades claves del juego consiste en averiguar qué sentimiento utilizar. Prueba los controles para ver qué puede hacer Abe



TRUQUILLOS

EN *PSMAG* TENEMOS TRUQUILLOS DE SOBRAS PARA QUE PUEDAS SALIR AIROSO DEL JUEGO, PERO RECUERDA QUE SÓLO PUEDES ECHARLES UNA MIRADITA SI VES QUE LAS COSAS NO SALEN COMO TE ESPERABAS



QUIEN CANTA SU MAL ESPANTA
Los cantos espirituales reportan muchas ventajas en Oddworld. Abe puede hacer uso de su singular don para acceder a los portales de pájaros que se encuentran repartidos por los niveles. Éstos son indispensables para salvar a tus colegas mudokons.



TELEPATÉTICOS
Pobres sligs, son unos asesinos tan idiotas... La capacidad mental suprema de Abe hace que los sligs le resulten tan fáciles de controlar como los pacientes sedados de un hospital. Puedes utilizarlos para hablar, hostigar, e incluso matar. Lo único que tienes que hacer es cantar como lo harías para abrir los portales de pájaros. Si en ese momento hay algún slig merodeando, caerá bajo tu hechizo.



¡BOOM!
Sin embargo, los sligs no están ahí sólo para matar por ti. También puedes contemplar la crueldad de Abe si cantas de nuevo. Esto tendrá como resultado una muerte la mar de desagradable para la pobre criaturita, ya que explotará como un globo, arrojando trocitos gomosos de su cuerpo por toda la zona.



GASES DE LA RISA
Por tonto que parezca, Abe es capaz de hacer estallar sus pedos a voluntad. Ésta es una de las nuevas habilidades que se suman a su repertorio y de la cual el joven mudokon está la mar de orgulloso. En el juego completo puede emplear este «don» para poseer sus propias flatulencias y hacer reventar luego a un enemigo, pero en esta demo la habilidad sólo sirve para dar lugar a unas cuantas risas escatológicas.



UNA DE TORTAS
Los típicos *gags* de tortas y bofetones son un aspecto que se ha cuidado muy poco en los videojuegos. Por suerte, éste no es el caso. Lo único que tienes que hacer es colocar a un par de tus compañeros bien juntitos y pulsar unas cuantas veces el botón de abofetear. Al final, uno de ellos se pondrá nervioso y le pegará una torta al otro, quien se la devolverá. Al final, ambos se enzarzarán en una pelea de bofetadas sin cuartel.



SIGILO
Dado que son unos haraganes de cuidado, los guardias sligs se escaquean en cuanto pueden para echar una cabezadita. Abe aprendió a utilizar el sigilo bastante antes de que fuera parte integrante de muchos juegos. La animación es muy graciosa, ya que camina de puntillas por encima de los guardias dormidos. Imagínate a Solid Snake en la misma situación.

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales y llévate un premio



EL RETO
¿Dices que eres capaz de rescatar a los esclavos mudokon? Pues nos gustaría ver cuánto tardas en liberar a cinco de tus coleguitas.

LA PRUEBA
Para este reto nos tienes que enviar un vídeo (consulta la página 097 para saber cómo preparar tu vídeo para que grabe). Al inicio del nivel, espera unos segundos para que podamos ver cómo empiezas a jugar. De lo contrario, quedarás descalificado.

EL PREMIO
Entrarás a formar parte de ***EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*** y además recibirás un juego PlayStation y un gorro de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 097.



DATOS

GÉNERO: Plataformas en 2D **DISTRIBUIDOR:** Infogrames
DISPONIBLE DESDE: 1998 **PUNTUACIÓN:** *PSMag 24*, 8/10

CONTROLES

↑←→↑ Moverse/Trepar
Stick derecho Control de la cámara
⊗ Golpe sencillo
⊗⊗ Golpe doble
⊗⊗⊗ Combo de golpes
▢ Ataque secundario
△ Defender (con escudo)
△ Embestir (al correr)
◎ Saltar
L1 Cambiar objetivo
L2/R2 Girar cámara a izda./dcha.
START Select Abrir inventario

¡RESUCITA!



Sir Daniel Fortesque vuelve de entre los muertos en la Inglaterra victoriana

¡HUYE!



Ahora debe escapar del museo que se ha convertido en su mausoleo

¡LUCHA!



Despídete de las asquerosidades que pululan por la zona, ábrete paso hacia la salida y...

No te dejes dominar por ningún Tirano saurio en...

PLAY! Medievil 2

¡JUEGA Y ENTRA EN *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS!*

Puede que no sea más que un esqueleto, pero Sir Daniel Fortesque, héroe y guerrero de la Alta Edad Media, todavía da mucho juego. Para esta demo (el primer nivel del juego) tienes que guiar al recién resucitado Dan a través del museo donde ha sido expuesto su cuerpo. Para salir tienes que encontrar llaves, activar un cañón, pelear contra algunos guardias espectrales y otros tantos extraños seres prehistóricos, y después enfrentarte al Tyrannosaurus Wrecks, que, al igual que tú, es un saco de huesos expuesto en el museo que ha vuelto a la vida.

PISTA CLAVE

Los cañones de Danielone
Para abrir la salida del museo y dirigirte a donde está el dinosaurio debes disparar el cañón. Hazte con la bola de cañón del jardín (está en un baúl) y con una antorcha que encontrarás en la Sala de Exposiciones. Sitúate detrás del cañón, selecciona SELECT la bala en tu inventario, aprovecha las llamas para encender la antorcha y acércala rápido a la mecha ◎

ALGUNAS ESTRATEGIAS...

Acaba con el Tyrannosaurus Wrecks



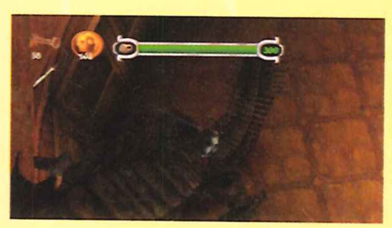
Menudo fantasma. Antes de que te encuentres con el tiranosaurio, el fantasma londinense te advierte de que «si estás desesperado, no te subas por las paredes; súbete a otros sitios»



Corre, que te pillo. Cuando la bestia consiga reconstruirse lo mejor es salir de allí por patas y seguir por las escaleras



Caída libre. Salta y sal pitando escaleras arriba. Utiliza el punto de vida si lo necesitas. Vuelve a saltar sobre la bestia. Apuñálala dos veces o dispárale tres veces para hacerla pedazos



¡Quieto parao! Espera a que la bestia emane un vaho rojo y envíe a dos de sus réplicas en miniatura. En ese momento estará inmóvil, así que súbete a su lomo y apuñálala o dispárale al cerebro

TRUQUILLOS

NUESTROS TRUQUILLOS INDICAN LAS ZONAS DE MAYOR INTERÉS Y TE OFRECEN UNOS INGENIOSOS CONSEJOS PARA COMPLETAR EL RETO... PERO SÓLO PUEDES RECURRIR A ELLOS COMO ÚLTIMO RECURSO



EL LUCHADOR DEL MUSEO
Cuando luches, asegúrate de que no paras de moverte. Todos tus contrincantes son lentos y pesados, así que cuanto más te muevas, menos posibilidades tendrán de hacerte daño.



VERDE QUE TE QUIERO VERDE
Si ves que te están calentando de lo lindo en una pelea, retírate hasta un punto de vida (indicados con una especie de burbujas verdes) para recuperar tus poderes menguantes.



RECARGA
Si ves que te estás quedando sin balas, puedes comprarle más al usurero que está en la parte superior de las escaleras.





DESALMADOS
Si te cargas a muchos enemigos conseguirás el Cáliz de las Almas (estate al tanto del porcentaje que aparece en la parte superior derecha de la pantalla).

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO
Completa el nivel lo más rápido que puedas.

LA PRUEBA
Pon en marcha el vídeo, pero recuerda que para que sea válido tenemos que ver a Sir Dan levantarse de su cripta.

EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y un gorro de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 097.





DATOS
GÉNERO: Aventura en 3D **DISPONIBLE DESDE:** 2000 **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** *PSMag40*, 8/10

CONTROLES

- ↑←→↑ Mover el cursor
- START Tocar un riff/canción
- SELECT Editar el modo
- SELECT + START Volver al menú principal
- ⊗ Crear riff/Tocar riff
- ⊡ Borrar riff
- ◎ Silencio
- △ Deshacer selección
- L1 Entrar/Salir del archivo de riffs
- L2 Cambiar entre modalidad audio y vídeo

¡COLOCA!



Utiliza los controles tan simples de este juego para meter algún *riff*

¡ORDENA!

Mézclalos y juega con ellos para crear algo que pueda resultar mínimamente audible

¡Y PON MÚSICA!



Vuelve a poner la secuencia desde el principio y acompáñala con algún tipo de bailoteo machacón. ¡Cómo mola!

Conviértete en un esclavo del ritmo en...

PLAY! Music 2000

¡JUEGA Y ENTRA EN *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS!*

Lo bueno que tiene *Music 2000* es que, aunque parezca difícil asimilar todo, crear una canción medianamente decente resulta relativamente sencillo. De muestra, nuestra redacción, donde el talento musical medio es comparable al de Tamara y Maria José de *Gran Hermano*, y aun así conseguimos crear un temilla de 30 segundos que sonaba como una versión *funky* de la banda sonora del *Halloween* de John Carpenter. ¿No te parece cañero? Y es que reconocemos un buen ritmo en cuanto lo oímos. Así que, ¿por qué no dejarnos boquiabiertos con tus dotes musicales probando nuestra demo exclusiva y escribiendo tu propia canción?

PISTA CLAVE

Ritmos bloqueados

La demo sólo dispone de 20 «bloques», y algunos *riffs* pueden llegar a ocupar hasta ocho bloques a la vez. Así pues, si quieres estar seguro de que tu canción transmite lo que querías, tienes que asegurarte de que la base de la canción se encuentre entre los bloques 12 a 16. De este modo, podremos hacernos una idea de cómo debería sonar tu canción, aunque se quede inacabada.

ALGUNAS ESTRATEGIAS...

Qué hacer y qué no hacer en el mundillo de *Music 2000*...



Los *samples*, si breves... Los *samples* de voz y los de rap son un poco cutres, así que mejor dosificarlos muy mucho, utilizándolos sólo al comienzo de un par de cuatro bloques



Repetimos. Sub kick dub constituye una de las líneas de bajo más *funky* de la maqueta. Haz que se repita a lo largo de los 20 bloques y le dará un ritmo flipante a tu canción

The Doors. El *riff* Open The Door mezcla varios ritmos de batería y puede resultar un buen bloque introductorio para llegar a la base de la canción. Utilízalo para añadir distintos platos



¡Qué Wha-y! Si añades el Under It Pt 2 a una composición o bien lo usas como melodía principal, le dará mogollón de vidilla a tu canción. También te aconsejamos que pruebes el Wha Guitwise, que también es la mar de *funky*

TRUQUILLOS

AQUÍ TE OFRECEMOS LA GUÍA CLAVE PARA CONVERTIRTE EN TODO UN FATBOY SLIM. PERO, RECUERDA QUE SÓLO DEBERÍAS UTILIZAR ESTOS TRUCOS EN CASO DE QUE TU MELODÍA EMPIECE A PARECERSE AL *NO CAMBIÉ* DE TAMARA



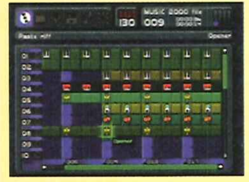
A TODO BAJO

Las líneas de bajo son la columna vertebral de la canción. De hecho, utiliza dos líneas de bajo, haciendo que una esté presente desde el comienzo y a lo largo de toda la canción, y la segunda empiece en el bloque ocho o en el doce. Cuantas más líneas de bajo metas, tanto mayor será la textura de la canción y tanto mejor el sonido.



SI NO PUEDES CON LA MELODÍA... NO TE PREOCUPES

Las melodías no son tan esenciales para la canción como en un principio pudiera parecer, así que no te preocupes en caso de que ninguna resulte demasiado acertada. El Pulse Sequence te ofrece un buen sonido, ya que te da un sonido de ritmo rápido y constante por detrás de la línea de bajo sin ahogar la melodía principal.



TAMBORES LEJANOS

Si lo que te propones es crear una obra digna de un genio de la pista, es imprescindible que incluyas un ritmo pegadizo. Por suerte, dispones de una selección excelente de cajas de ritmos, timbales y platillos. Te aconsejamos que utilices cuatro —sí, lo has oído bien, cuatro— pistas de batería separadas, para que el sonido sea más potente y más compacto.

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO

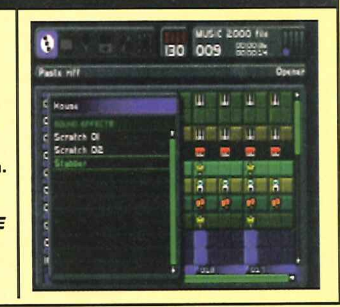
Crea el temazo más increíble e inspirador que puedas.

LA PRUEBA

Mete una cassette en una grabadora, acércalo a la tele y graba tu canción. Asegúrate de que la calidad de sonido es aceptable y envíanos la cinta.

EL PREMIO

Entrarás a formar parte de EL *LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y un gorro de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 097.





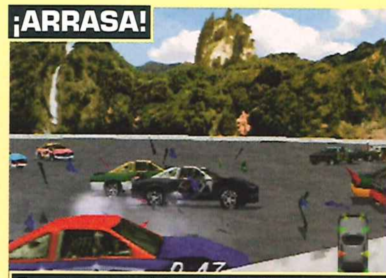
GÉNERO: Generador de música **DISTRIBUIDOR:** Codemasters **DISPONIBLE DESDE:** 1998 **PUNTUACIÓN:** *PSMag25*, 9/10


¡CHOCA!

Dispones de 60 segundos para causar tanto caos y destrucción como te sea posible


¡DESTROZA!

Pisa el pedal a fondo y pasa a la acción, arremetiendo contra todo el que se te ponga a tiro


¡ARRASA!

En esta competición destructiva no existe ningún tipo de reglas. Sólo procurar salir con vida

TRUQUILLOS

NO LLEGARÁS MUY LEJOS SI TE LIMITAS A PERSEGUIR AL PERSONAL Y A ARMAR CAMORRA

Para empezar, recuerda que la mayor parte de la acción se concentra en medio de la pista, así que no te alejes demasiado de allí. Haz un buen uso del botón de frenar/marcha atrás para evitar acabar en la parte exterior de la pista. También te recomendamos cambiar constantemente el enfoque: acércate cuando persigas a otros coches, pero aleja la cámara cuando necesites regresar a la acción.

Una buena porción del caos mecánico más *sui generis*

PLAY! Destruction Derby

¡JUEGA Y ENTRA EN *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS!*

Con tan sólo un minuto de reloj, tu tarea es bien sencilla: consigue tantos puntos como puedas rayando puertas, abollando carrocerías y destrozando tantos coches de la pista de *Destruction Derby* como te sea posible.

Para embolsarte puntos, deberás arremeter contra tus contrincantes y hacerlos girar. Conseguirás dos puntos si les haces girar 90º, cuatro, si son 180º y la friolera de diez en el caso de que giren 360º o bien los dejes directamente fuera de juego. Sin embargo, lleva cuidado, porque ellos también intentarán lo mismo contigo y puedes acabar vomitando hasta la primera papilla antes de que se hayan consumido los 60 segundos.

CONTROLES

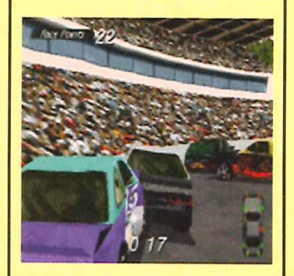
↑←→↑	Dirección
⊗	Acelerar
△/◎	Frenar/Dar marcha atrás
L2	Girar rápido el volante
R2	Cambiar cámara
SELECT	Pausa

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO
Consigue la máxima puntuación posible en el tiempo del que dispones.

LA PRUEBA
Haz una foto de la pantalla al terminar, si eres lo suficientemente rápido. De hecho, resulta más fácil grabarlo en vídeo (consulta los detalles en la página 097)

EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y un gorro de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 097.



DATOS **GÉNERO:** Combate de vehículos **DISTRIBUIDOR:** Sony **DISPONIBLE DESDE:** 1996


¡PERSIGUE!

Controla a un irreductible galo y lleva una catapulta a rastras


¡DISPARA!

Líbrate de tus competidores lanzando una roca o un barril


¡DEVORA!

Zampa lo más rápido que puedas mientras les birlas la comida a los demás en...

TRUQUILLOS

PARA SER EL MEJOR DE TODA LA GALIA DEBES SER RÁPIDO, PRECISO Y TENER BUENA PUNTERÍA...

En Catapult Chase, concéntrate en arrear a tus víctimas con las rocas que recojas (y esto incluye dejarlas caer cuando eres tú el que está delante). Si tu catapulta resulta muy dañada, puedes repararla (gira a la izquierda y dirígete hacia la cabaña de madera que hay pasado el puente). En Food Feast, no dejes que la peña te birle el papeo o de lo contrario perderás puntos.

¡Por Tutatis, están locos estos galos!

PLAY! Astérix: Juegos disparatados

¡JUEGA Y ENTRA EN *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS!*

Esta demo te ofrece dos de los 11 retos que contiene el juego, para los modos de uno o dos jugadores. En Catapult Chase, puedes participar como Astérix, Obélix, Asurancetúrix o Bellita, y arrastrar una catapulta por un camino enfangado, mientras intentas golpear a los demás con las rocas y los barriles que les lanzas para hacerles perder tiempo y tú llegar primero a la meta. En Food Feast, el galo más avaricioso es el que se lleva la palma (literalmente). Puedes elegir entre estos mismos personajes, moviendo sucesivamente los botones de dirección para engullir el banquete conforme llega a la mesa. Para darle más aliciente, puedes robar papeo, propinar una torta a los demás o lanzar la comida.

CONTROLES

En Catapult Chase

↑←→↑	Dirección
⊗	Soltar
◎	Cargar/Disparar

En Food Feast

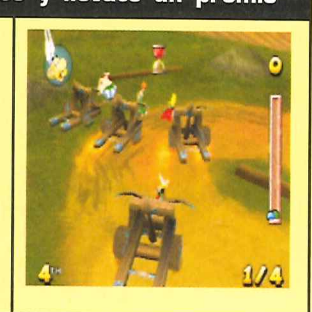
↑←→↑	Comer
⊗	Defender/Lanzar
◎	Robar

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO
A ver cuántos puntos eres capaz de acumular al vencer en Catapult Chase.

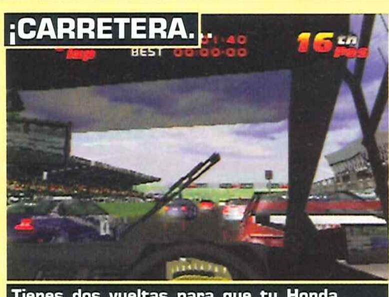
LA PRUEBA
Haz una foto de la pantalla de puntuaciones. Los detalles, en la página 097.

EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y un gorro de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 097.




DATOS **GÉNERO:** Juego en grupo **DISTRIBUIDOR:** Infogrames **DISPONIBLE DESDE:** Junio

¡CARRETERA...



Tienes dos vueltas para que tu Honda Accord trucado se haga un hueco entre los 16 participantes de la carrera

...Y UNA BUENA...



También hay una carrera de dos vueltas de Formula Ford. El manejo de estos coches es de lo más sensible

...SO-MANTA!



Las carreras de Touring Car no están pensadas para los timoratos. Sólo podrás ganar si vas totalmente a saco

Sé el primero en divisar la bandera de meta en...

PLAY! TOCA 2

¡JUEGA Y ENTRA EN *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS!*

Bienvenido a Silverstone, uno de los muchísimos circuitos auténticos que aparecen en este *megahit* de la gasolina, los choques y las entradas a *boxes* que es *TOCA 2*. En esta demo compites en dos carreras de dos vueltas, una en un Honda Accord y la otra en un Formula Ford Van Dieman, y tendrás que estar muy al tanto si realmente quieres hacerte con la victoria. El juego completo recoge todas las emociones de la temporada de Touring Cars y además podrás llegar a disponer de toda una serie de coches diferentes. *TOCA 2* también dispone de una opción multijugador, por no mencionar el realismo de los daños en la carrocería.



PISTA CLAVE

Ataca por la retaguardia

Vale, puede que sea tener mucho «morro» y a veces corres el riesgo de que te salga el tiro por la culata, pero si le metes un buen golpecito lateral en el parachoques trasero, debería ser más que suficiente para que empiece a dar vueltas como un tiovivo



ALGUNAS ESTRATEGIAS...

Conócete al dedillo todos los rincones de Silverstone



Luz verde. Mantén las revoluciones altas y después pisa a fondo el acelerador. Arrímate a la barrera de los boxes y adelanta a los demás coches. Lleva cuidado de que no se te vaya la mano en la primera curva



Controla esas curvas. Puedes tomar la mayoría de curvas a todo trapo. Atácalas desde el lado opuesto y después busca el centro de la curva al girar



Apurando. Las curvas se hacen más cerradas a medida que te acercas al final de la vuelta. Realiza la misma maniobra que antes, pero esta vez reduce un pelín la velocidad justo antes de girar. Acelera después de girar

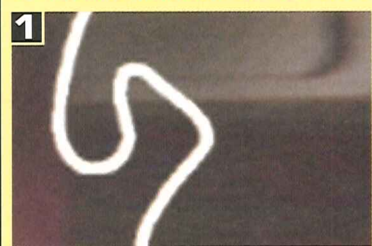
CONTROLES

- ↑←→↑ Dirección
- ⊗ Acelerar
- ⊡ Frenar
- △ Cambiar de cámara
- START Pausa

TRUQUILLOS

SI TIENES PROBLEMAS PARA SALIR DE UNA CURVA CERRADA PUEDE QUE NUESTROS TRUCOS TE SEAN DE AYUDA. PERO SÓLO DEBERÍAS UTILIZARLOS EN CASO DE EXTREMA URGENCIA...

1



2



3



4



En esta curva tan cerrada [1] es muy fácil terminar empotrado contra las barreras laterales (como probablemente compruebes por ti mismo la primera vez que juegues). Para no correr peligro, reduce la velocidad con bastante antelación [2] y después gira bruscamente justo antes de alcanzar la curva [3]. Una vez hayas enderezado el coche, acelera a fondo [4].

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO

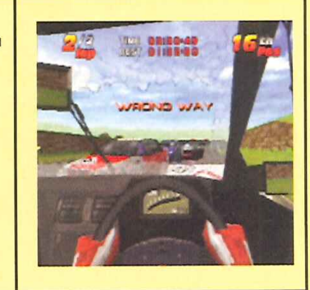
Tienes que ganar tanto la carrera Touring Car con tu Honda Accord como la carrera con el Van Dieman.

LA PRUEBA

Envíanos fotos de la pantalla de los resultados de las dos carreras con el Jugador Uno destacado en primer lugar.

EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y un gorro de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 097.





DATOS **GÉNERO:** Carreras de coches **DISTRIBUIDOR:** Codemasters **DISPONIBLE DESDE:** 1998 **PUNTUACIÓN:** *PSMag25*, 8/10

Video Gallery

PSMAG TE OFRECE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA

ISS Pro Evolution 2



■ **DISTRIBUIDOR:** Konami
■ **GÉNERO:** Simulador de fútbol
■ **PROGRAMA:** Vídeo

La verdad es que este juego ya debería formar parte de tu colección. Si no es así, aquí te ofrecemos la oportunidad de echarle una ojeada. Estate al tanto de los próximos números de *PSMag*, ya que los meses venideros depararán alguna que otra sorpresilla para los amantes de *ISS*.

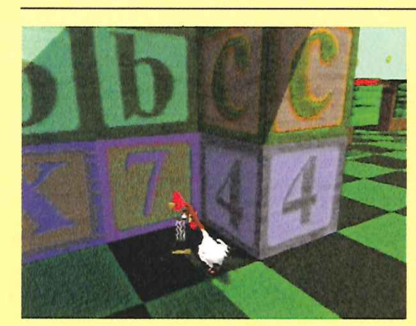
The Simpsons Wrestling



■ **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
■ **GÉNERO:** Lucha libre
■ **PROGRAMA:** Vídeo

Por fin hace su debut en PlayStation el deporte americano más divertido y hortera que se ha inventado nunca, aunque en una versión algo más amarillenta. Contempla como tus estrellas preferidas de Springfield se pelean a muerte para conseguir el título de Campeón de Springfield..

Mort The Chicken



■ **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
■ **GÉNERO:** Plataformas 3D
■ **PROGRAMA:** Vídeo

Ya sabes de qué va la cosa: eres un pollo muy ocupado del mundillo televisivo y unos alienígenas secuestran a todo tu público del gallinero. Sólo un detalle más. Tendrás que recorrer 16 niveles repletos de chillones colores para salvar a esos chavalines.

Y EN EL CD DEL PRÓXIMO MES

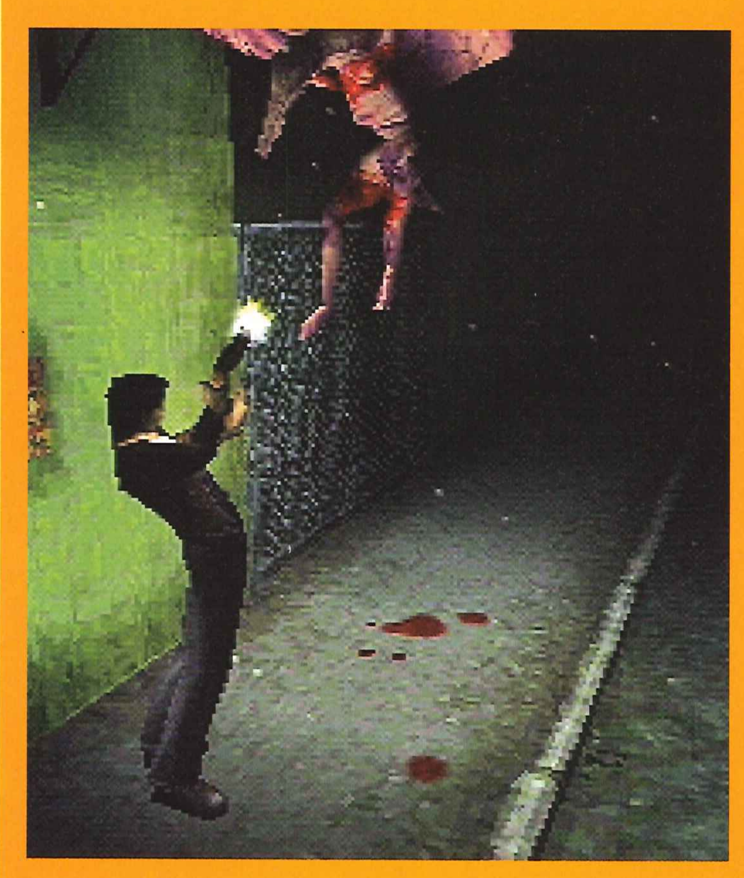


AHÍ VAN LAS DEMOS Y LOS RETOS PARA EL MES QUE VIENE:

- **UNA INCREÍBLE DEMO JUGABLE DE *TOY STORY RACER***
- **DEMO JUGABLE EN EXCLUSIVA DE *MAT HOFFMAN***
- **EL PARAÍSO FUTBOLERO DEL FANTÁSTICO *ISS PRO EVOLUTION 2***
- **CONSTRUCCIONES A ALTA VELOCIDAD EN *LEGO ISLAND RACERS***

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

OPCIÓN SELECCIONADA: A



¡LA CAGASTE! La has llenado de plomo, pero la criatura no ha muerto. Te has quedado sin balas y la tubería de acero no parece que le haga mucho daño. Por lo visto se te va a zampar vivo...

Sigue jugando

BIG BEN SCREEN STATION EVOLUTION

PRECIO 34.995 **DISPONIBLE** SÍ
DISTRIBUIDOR ARDISTEL

Ha llegado el día en que no vas a tener que pedir permiso a la familia para echar unas partidillas. Hasta hoy todos hemos sufrido el tener que compartir televisión con toda la familia, y más en verano, cuando nadie tiene ninguna otra obligación que no sea dormir, comer y tumbarse al sol para no parecer un escandinavo el día de la vuelta al cole o al trabajo.

Con la aparición en el mercado de esta y otras pantallas para la PSone vas a poder disfrutar de unas largas sesiones de juego sin interrupciones y, por si fuera poco, puedes empezar en el mismo trayecto, porque con el adaptador para el coche no vas a tener que contar postes de teléfono para sobrellevar el viaje.

La pantalla distribuida por Ardistel llega con grandes virtudes y alguna que otra carencia. Empezando por las virtudes, hay que decir que el tamaño del monitor es el suficiente (13 cm / 5 pulgadas) para poder leer todos los textos de los juegos sin sufrir daños irreparables en los ojos. La alimentación de la pantalla sustituye a la normal de PSone con lo que nos ahorramos un adaptador. Además, dispone de otra salida de AV para conectar al televisor y una entrada para auriculares, con lo que vas a hacerle un favor a los nervios de la ya sufrida familia al evitar los ruiditos repetitivos de la mayoría de juegos.

Los controles que ofrece son de lo mas completitos: contraste, corrección de color y volumen, en definitiva, todo lo que necesitas. Aunque la belleza no sea su punto fuerte, el aparatito está bien pensado y, en caso de conectar la consola al tradicional televisor, no vas a tener que desmontarlo ya que posee la salida a tele y la pantalla cerrada no tapa los botones Power y Reset.

Y ahora le toca el turno a las pequeñas carencias que hacen que este producto no sea una joya digna de estar entre los mejores inventos de la última década. Para empezar, la pantalla incluso siendo de un buen tamaño no tiene la calidad a la que estamos acostumbrados con las televisiones normales. En situaciones en las que existe mucho contraste —por ejemplo, los menús— aparecen unas líneas que siguen las partes oscuras de la pantalla, en la mayoría de juegos no lo vas a notar, pero por su precio (34.995 pesetas) esperábamos algo mejor. El anclaje a la consola parece seguro, pero no todo lo que quisiéramos, un poco más de robustez nos daría mucha más tranquilidad. Esta pantalla es una buena compra, pero no es la panacea, ya que vas a tener que soportar algún inconveniente a cambio de tener un montón de mundos virtuales donde quieras y cuando quieras.





VEREDICTO



IMAGEN 5
Deficiente. La pantalla crea unas pequeñas distorsiones que pueden llegar a ser molestas

SONIDO 7
No vas a conseguir que la gente baile, pero tampoco vas a perder detalle

DURABILIDAD 7
No estamos del todo seguros de que aguante al más guerrillero, pero para la gente normal hay más que suficiente

CALIDAD-PRECIO 5
Por este precio esperábamos mejor calidad de imagen

CONCLUSIÓN

Mejorando un poco la calidad de imagen tendríamos en nuestras manos un producto excelente



Ya en tu quiosco

LA REVISTA PARA USUARIOS DE PLAYSTATION 2®TM

PLAY 2 OBSESION

MC Nº 9 500 Ptas. 3,01 €

El mejor juego de coches de todos los tiempos

GRAN TURISMO 3

Y ve la vida pasar

ANALIZA2

Red Faction
NBA Street
Bloody Roar 3
7 Blades
Wacky Races
Super Bombad Racing
Gauntlet Dark Legacy
ATV Offroad Fury
Ring of Red
WDL Warjetz

AIRBLADE — Un "aéreo" rival para *Tony Hawk's*.

STUNTMAN — No te detengas por nada del mundo.

FINAL FANTASY 10 — Más detalles fantásticos.

METAL GEAR SOLID 2 — Te mostramos la nueva demo, paso a paso.

¡YA A LA VENTA!

la revista independiente
para usuarios de PlayStation 2®TM



COMPLETA TU COLECCIÓN DE DEMOS DE LOS MEJORES JUEGOS PARA PLAYSTATION DE TODA LA HISTORIA



CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES: STIKER '96 THREE LIONS, ACTUA SOCCER, KICK OFF WORLD, ACTUA SOCCER 2, POWER SOCCER 2, WORLD LEAGUE SOCCER, ADIDAS POWER SOCCER '98 Y ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL



CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES: ISS PRO 98, COOL BOARDERS 3, FIFA 2000, TONY HAWK'S SKATEBOARDING, ESTO ES FÚTBOL, ACTUA ICE HOCKEY 2, VICTORY BOXING 2, JONAH LOMU RUGBY, AK'S COURT TENNIS



CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES: RESIDENT EVIL, SILENT HILL, QUAKE II, SOUL REAVER, DINO CRISIS, NIGHTMARE CREATURES, DEATHTRAP DUNGEON, CARMAGEDDON, DOOM, EXHUMED



CD INCLUYE: DEMO JUGABLE MEDIEVIL 2



CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES: CRASH TEAM RACING, DRIVER, WIPEOUT, COLIN MACRAE RALLY, SPEED FREAKS, RIDGE RACE TYPE 4, TOCA 2, V-RALLY 2, CIRCUIT BREAKERS



CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES: GRAN TURISMO, CIRCUIT BREAKERS, COLIN MACRAE RALLY, S.C.A.R.S., DESTRUCTION DERBY 2, TOCA, WIPEOUT 2097, TEST DRIVE 5, MOTORHEAD



CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES: TEKEN 3, TEKEN 2, RIVAL SCHOOLS, BLOODY ROAR, CARDINAL SYN, DYNASTY WARRIORS, DEAD OR ALIVE, VICTORY BOXING 2, MORTAL KOMBAT 3, BATTLE ARENA TOSHINDEN 2



CD INCLUYE: DEMO JUGABLE FINAL FANTASY VIII



CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES: GRAN TURISMO 2, TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION, METAL GEAR SOLID, FIFA 2000, CRASH BANDICOOT 3, FINAL FANTASY VIII, DRIVER, WIPEOUT





LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL DE FINAL FANTASY VIII



LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL DE FINAL FANTASY IX

Remite tu pedido indicando claramente tu nombre y dirección a:

MC EDICIONES S.A. Paseo San Gervasio 16-20 - 08022 BARCELONA

FORMA DE PAGO: Contra reembolso (+400 Ptas. gastos de envio)

Precio de cada ejemplar 975 Pesetas



Expertos en Informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4. ©945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. Los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledad, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel L. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ©928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4. Bajo Izda. ©961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ©976 536 156
• C/ Cádiz,14 © 976 218 271

PS one™



PLAYSTATION PS ONE 19.900

PS ONE VALUE PACK 23.900

CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE

~~4.500~~ 4.190

MEMORY CARD SONY PS ONE

~~2.100~~ 1.990

PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER

8.990

TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb GRIS


3.490

VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2

~~12.990~~ 12.490

ALONE IN THE DARK: THE NEW HIGHTMARE


~~7.490~~ 6.990

DIGIMON

8.490

SILENT HILL

~~3.900~~ 3.490

SPIDER-MAN


~~4.990~~ 4.490

TONY HAWK´S PRO SKATER 2


~~4.990~~ 4.490

A SANGRE FRÍA


3.990

ACE COMBAT 3
3.990

BREATH OF FIRE IV

3.990

COLIN McRAE RALLY II
~~4.990~~ 4.490

DRÁCULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO

~~6.990~~ 6.490

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS
4.490

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING


~~7.990~~ 7.490

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

~~7.990~~ 7.490

FINAL FANTASY IX



~~9.990~~ 9.490

FORMULA ONE 2001



~~6.990~~ 6.490

EL INSPECTOR GADGET


~~4.995~~ 4.490

ISS PRO EVOLUTION 2

~~7.490~~ 6.990

LOUVRE: LA MALDICION FINAL

~~6.990~~ 6.490

MANAGER DE LIGA 2001

~~7.990~~ 7.490

MEDIEVIL 2

3.990

MEGAMAN LEGENDS 2

3.990

MEGAMAN X5

3.990

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR


~~6.995~~ 6.495

ROLAND GARROS 2001

4.990

SYPHON FILTER 2
3.990

THE LEGEND OF DRAGOON

~~7.990~~ 7.490

TECHNOMAGE: EL R. DE LA ETERNIDAD


~~7.490~~ 6.990

TIME CRISIS (OP. TITAN) + G-CON 45

~~7.990~~ 7.490

WORLD´S SCARIEST POLICE CHASE


~~6.490~~ 5.990

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19



Expertos en Videojuegos



www.centromail.es





PLAYSTATION 2 69.900



PLAYSTATION 2 + GT 3 A-SPEC cons.



GRAN TURISMO 3 + VOLANTE GT-FORCE ~~27.900~~ 25.900

CABLE RFU ADAPTOR SONY ~~3.990~~ 3.790



CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY ~~4.990~~ 4.790



DVD REMOTE CONTROL INTERAC ~~4.990~~ 3.990



DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3 4.990



MEMORY CARD 8 Mb. ~~6.990~~ 6.490



MUEBLE GAME STATION 3 LOGIC 3 5.990



MULTI TAP ~~7.990~~ 7.490




VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2 ~~12.990~~ 12.490



7 BLADES ~~9.990~~ 9.490



ATV OFFROAD ~~9.990~~ 9.490



CRAZY TAXI ~~10.490~~ 9.990



ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT ~~9.990~~ 9.490



EXTERMINATION ~~9.990~~ 9.490



FIFA 2001 ~~10.490~~ 9.990



GIFT ~~9.990~~ 9.490



LA FUGA DE MONKEY ISLAND ~~10.490~~ 9.990



LOS AUTOS LOCOS: P. NODOYUNA Y PATÁN ~~8.990~~ 8.490



HIDDEN INVASION ~~9.990~~ 9.490



MDK 2: ARMAGEDDON ~~9.990~~ 9.490



MOTO GP ~~9.990~~ 9.490



MTV MUSIC GENERATOR 2 ~~10.990~~ 10.490



OPERATION WINBACK ~~9.990~~ 9.490



QUAKE III REVOLUTION ~~10.990~~ 10.490



RED FACTION ~~10.990~~ 10.490



RING OF RED ~~9.990~~ 9.490



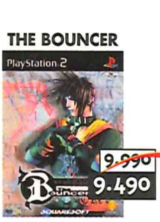
RUMBLE RACING ~~10.990~~ 10.490



TEKKEN TAG TOURNAMENT ~~9.990~~ 9.490



TIGER WOODS PGA TOUR 2001 ~~10.990~~ 10.490

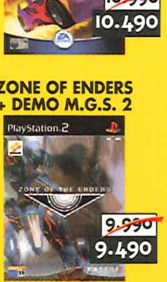


THE BOUNCER ~~9.990~~ 9.490



UEFA CHALLENGE ~~9.990~~ 9.490

UNREAL TOURNAMENT ~~10.995~~ 10.495



ZONE OF ENDERS + DEMO M.G.S. 2 ~~9.990~~ 9.490

FORMULA ONE 2001 ~~9.990~~ 9.490

GRAN TURISMO 3 A-SPEC ~~9.990~~ 9.490

LA FUGA DE MONKEY ISLAND ~~10.490~~ 9.990



NBA STREET ~~10.990~~ 10.490



ONIMUSHA WARLORDS ~~10.990~~ 10.490

pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de agosto

IMPUESTOS INCLUIDOS

¡PACK Consola PS2+ GT3!

74.900 ptas

PlayStation 2

¡PACK Volante GT Force + GT3!

FORCE FEEDBACK

~~27.900~~ 27.450 ptas

¡Y LLÉVATE GRATIS ESTA CAMISETA! *

*Válido por la compra de cualquiera de los Packs GT3.



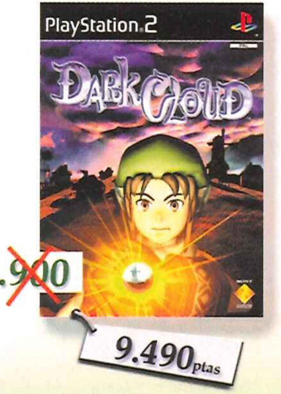


NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

69.900 ptas

4X4 EVO: ~~10.990~~ 10.490 ptas



~~9.900~~ 9.490 ptas



~~9.990~~ 9.490 ptas

*Todos los precios incluyen el I.V.A.
*Ofertas validas hasta fin de Agosto 2001 o fin de existencias
*Precios válidos salvo error tipográfico.





Únete al CLUB DABLO

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
TLF.: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com

Envío de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22



VENTAS EN CD - ROM

ALICANTE 966662323 — ELCHE — Vte. Blasco Ibáñez,75

CÁDIZ 956690048 — LA LÍNEA — c/Clavel, 37

CARTAGENA 968121678 — CARTAGENA — c/Alfonso XIII, 66

¡NUEVA APERTURA!
CÓRDOBA 957752328 — CÓRDOBA — Centro Comercial "El Arcangel", Local 35

GRANADA 958294007 — GRANADA — c/Emperatriz Eugenia, 24

LOGROÑO 941221008 — LOGROÑO — c/Huesca, 36

GUADALAJARA 949348529 — AZUQUECA DE HENARES — Avda. Guadalajara, 36

MÁLAGA 952416634 — ALHAURIN DE LA TORRE — c/ Almendros, 22

MÁLAGA 952440671 — ARROYO DE LA MIEL — Avda. Constitución, s/n Edificio Gavilán

MÁLAGA 952507686 — AXARQUÍA — Velez Málaga — Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)

MÁLAGA 952355406 — EL TORCAL — José Palanca, 1 Urb. El Torcal

¡NUEVA APERTURA!
MÁLAGA 952806792 — ESTEPONA — c/El Cid, 13 Bajo

MÁLAGA 952297500 — FRANJU — Avda. Carrillo de Albornoz, 6

MÁLAGA 952474574 — FUENGIROLA — Avda. de Mijas, 38 Lc.1

MURCIA 968703734 — CARAVACA — Encomienda de Santiago, 14

VALENCIA 962400468 — ALZIRA — Avda. Del Parque, 27

Gastos de Envío:
Península:750 Ptas. Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
WWW.GAMESHOP.ES

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)

PS one™ PlayStation®2

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:
- envío a domicilio
- compraventa usados
- club del cambio
- juegos en red

ALBACETE
- c/Pérez Galdós, 36 Bajo -02003 -ALBACETE (Tlf: 967 50 72 69)
- c/Nueva, 47 -02002 -ALBACETE (Tlf: 967 19 31 58)
- c/Melchor de Macanaz, 36 -HELLÍN -02400 ALBACETE (Tlf: 967 17 61 62)
- c/Corredera, 50 -ALMANSA -02640 ALBACETE (Tlf: 967 34 04 20)

ALICANTE
- Avenida de la Libertad, 28 -ELCHE -03206 ALICANTE (Tlf: 96 666 05 53)
- c/Andrés Lambert, 5 -JAVEA -03730 ALICANTE (Tlf: 96 579 63 22)

BADAJOZ
- Avenida Antonio Chacón, 4 -ZAFRA -06300 BADAJOZ (Tlf: 924 55 52 22)

BALEARES
- *NUEVA APERTURA* c/Camí Salard, 6 -PALMA DE MALLORCA 07008 -BALEARES (Tlf: 971 70 65 21)

BARCELONA
- c/Santiago Rusiñol, 31 Bajos -SITGES 08870 -BARCELONA (Tlf: 93 894 20 01)
- *PRÓXIMA APERTURA* c/Parellada, 22 (Les Galeries) VILAFRANCA DEL PENEDES -80720 BARCELONA
- Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1-B VILANOVA I LA GELTRU -08800 BARCELONA (Tlf: 93 814 38 99) *on line!*
- c/Brutau, 202 -SABADELL -08203 BARCELONA (Tlf: 93 712 40 63)

CÁDIZ
- c/Benjumeda, 18 -11003 -CÁDIZ (Tlf: 956 22 04 00)

CANTABRIA
- c/Juan XXIII, 1 Local -MALIAÑO -39600 CANTABRIA (Tlf: 942 26 98 70) *on line!*

GIRONA
- c/Rutlla, 43 -17007 -GIRONA (Tlf: 972 41 09 34)

GRANADA
- c/Arabial (frente Hipercor) -18004 GRANADA (Tlf: 958 80 41 28)

LEÓN
- c/Antonio Valbuena, 1 Bajo 24002 LEÓN (Tlf: 987 25 14 55)

MADRID
- c/La del Manojo de Rosas, 95 CIUDAD DE LOS ÁNGELES -28021 MADRID (Tlf: 91 723 74 28)

MÁLAGA
- c/Trapiche, Local 5 -MARBELLA -29600 MÁLAGA (Tlf: 95 282 25 01)

OURENSE
- Avenida de la Habana, 69 Bajo -32003 OURENSE (Tlf: 988 392 350)

SALAMANCA
- Paseo de los Madroños, 5-7 - 37007 SALAMANCA (Tlf: 923 12 39 66)

SORIA
- c/San Benito, 6 Bajo -42001 -SORIA (Tlf: 975 23 04 17) *on line!*

TARRAGONA
- c/Mare Molas, 25 Bajo -REUS -43202 TARRAGONA (Tlf: 977 33 83 42)

VIZCAYA
- c/General Eraso, 8 -DEUSTO -48014 BILBAO (Tlf: 94 447 87 75)
- Avenida Antonio Miranda, 3 -BARACALDO 48902 -VIZCAYA (Tlf: 94 418 01 08)

CONSOLA PLAYSTATION2 69.900

CONSOLA PLAYSTATION2 + GRAN TURISMO 3 74.900

¡¡Y EN AGOSTO PLAYSTATION2 + GRAN TURISMO3!!
¡¡RESÉRVALO YA EN TU TIENDA GAMESHOP!!
OFERTA VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS

Producto	Precio
DUAL SHOCK 2 PS2	4.990
MEMORY CARD 8Mb PS2	6.490
MULTITAP PS2	7.490
AV CABLE	2.790
ADAPTADOR RFU	3.990
BOLSA PS2	4.490
DVD REMOTE CONTROL Logic 3	4.990
DVD REMOTE CONTROL GameShop	2.490
STAND HORIZONTAL VERTICAL	2.490
PISTOLA P99K COMPATIBLE PS ONE	8.990

PlayStation 2	Precio
24h LEMANS	9.490
7 BLADES	9.490
ATV OFF ROAD	9.490
CRAZY TAXI	9.490
DARK CLOUD	9.490
ESPN HOCKEY NIGHT	9.490
EXTERMINATION	9.490
GT EXTREME	9.490
GIFT	9.490
GRAN TURISMO 3 con Volante GT Force: 26.990	9.490
INT. LEAGUE SOCCER	9.490
JEKYLL & HYDE	9.490
LOS AUTOS LOCOS	8.490
MDK2	9.490
MONKEY ISLAND	9.990
MOTO GP	9.490
NBA STREET	10.490
ONIMUSHA	10.490
OP. WINBACK	9.490
PARIS DAKAR	9.490
RED FACTION	10.490
RING OF RED	9.490
RUGBY 2001	10.490
RUMBLE RACING	10.490
SHADOW OF MEM.	9.490
SW SUPERBOMBAD	9.990
THE BOUNCER	9.490
TOKYO XTREME RACER	9.990
UEFA CHALLENGE	9.490
UNREAL TOURN.	9.490
VIVA ROCK VEGAS	9.490
ZONE OF ENDERS	9.490

Producto	Precio
PS one +DUAL SHOCK	19.900
PS one +DUAL SHOCK +CONTROLLER +MEMORY CARD 1Mb	21.990
PS one +2 DUAL SHOCK +MEMORY CARD SONY	23.990
VOLANTE SPEEDSTER2 (COMPATIBLE PS2)	12.490
VOLANTE McLAREN COMPATIBLE PS2	11.990
BOLSA PS ONE	3.490
PISTOLA FALCON	8.490
PISTOLA P7K	4.990
PISTOLA SCORPION 2 COMPATIBLE PS2	5.990
DUAL SHOCK	4.500
BATTLE SHOCK	3.490
UPXUS CONTROLLER	1.590
M.CARD SONY	2.100
M.CARD PELIKAN con funda	1.390
MEMORY 4Mb PELICAN	3.490

PlayStation	Precio
A SANGRE FRIA	3.990
ALONE IN THE DARK ¡¡de regalo la auténtica linterna de Edward Carnby!!	6.990
APE SCAPE	3.490
DIGIMON WORLD	7.990
EMPEROR NEW GROOVE	4.490
EURO RACER	4.990
FORMULA ONE 2001	7.490
FINAL FANTASY IX	9.490
FINAL FANTASY VIII	3.490
MAT HOFFMAN BMX	7.490
MONSTER RACER	4.490
NICKTOONS RACE	4.490
RESIDENT EVIL 3	3.990
ROLAND GARROS 2001	6.490
SIMPSONS WRESTLING	3.990
SPIDERMAN	4.490
SYPHON FILTER 2	3.990
TECHNOMAGE	6.990
TONY HAWK SKATER 2	4.490
UEFA CHALLENGE	4.490
WORLD SCARIEST POLICE CHASE	5.990

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 O EN EL FAX 967 193 391


DISFRUTA MÁS DEL BARRO.
ATV OFFROAD
QUADS EXTREMOS
Ensucia pero no mancha. Diviértete con las motos de 4 ruedas más cañeras. Salta, vuela y lleva el quad que más te gusta por las pistas más emocionantes y prueba hasta donde puede llegar tu instinto motero. Además con ATV Offroad, puedes jugar con tus amigos y hacer las piruetas más alucinantes que siempre has querido hacer. Ya sabes, es sólo barro.
PlayStation 2
www.scee.com/atvoffroad
rainbow STUDIOS
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the Sony Corporation. ATV Offroad is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Rainbow Studios. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
TBWA